臺灣光榮特庫摩股份有限公司
106台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)23250156 FAX:(02)23250031
email: service@koeitecmo.com.tw
http://www.gamecity.com.tw

©2009-2011 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

PRINTED IN TAIWAN. 11.01.04031

信長之野望 天道

※上方所貼號碼為產品序號。因無法再度發行，請小心妥善保管。

Windows® XP
Windows Vista®
Windows® 7

歷史模擬遊戲

信長之野望 天道

中文遊戲說明書

戰國兵法書

■系統需求

本產品之系統需求如下。

●OS（※僅限32bit版OS）

Microsoft Windows XP 中文繁體版（以下稱為Windows XP）
Microsoft Windows Vista 中文繁體版（以下稱為Windows Vista）
Microsoft Windows 7 中文繁體版（以下稱為Windows 7）

●電腦系統

對應上述之OS並符合下列規格之個人電腦。

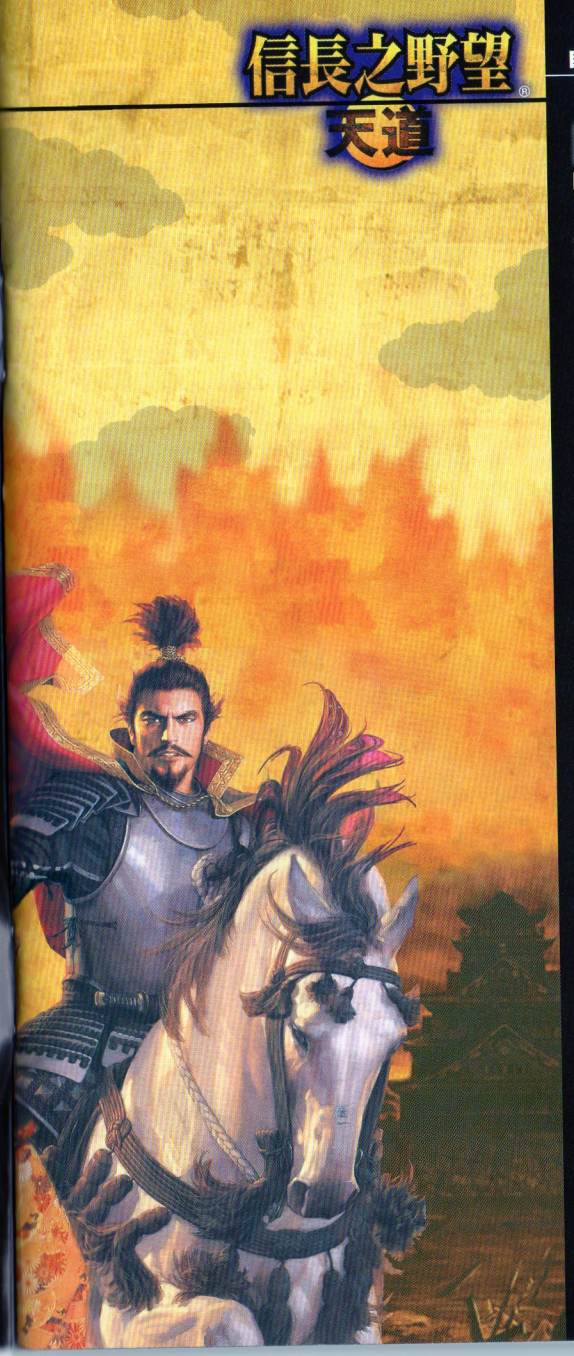
中央處理器	Pentium®4 1.6GHz以上（建議　多核中央處理器）
記憶體	512MB以上（建議：1GB以上）
硬碟容量	約5GB以上的剩餘空間
光碟機	DVD-ROM光碟機。
顯示卡	搭載對應DirectX®9.0c以上的3D加速晶片　且擁有64MB以上的VRAM（建議　搭載對應DirectX®9.0c以上及像素著色器（Pixel Shader）3.0以上的3D加速晶片　且擁有128MB以上的VRAM）
音效卡	可播放16Bit 48KHz的立體聲WAVE檔之音效卡。
螢幕顯示	1024×768像素以上或1280×720像素以上　能夠顯示High Color的彩色顯示器

※上述週邊機器以所使用之Windows支援為限。／64bit版OS不保證其動作　／本產品使用DirectX 9.0c　依據您的系統環境不同　您的電腦可能需要專用的驅動程式　在此情形下　請您自行洽詢硬體廠商　以取得最新的驅動程式並於您自身的責任之下進行安裝　敬請理解。／所需記憶體容量　硬碟容量　VRAM容量有可能因系統環境而產生變化　敬請留意　／如果不明瞭所裝配之顯示卡對應的DirectX版本時　請向硬體廠商洽詢　／筆記本電腦或是超薄型電腦等　有可能搭配了不符合系統所需的3D加速晶片　系統搭配的3D加速晶片的詳情　請諮詢相關的製造廠商／隨著使用之電腦環境與使用的方法不同，有可能會發生記載以外的限制狀況發生　敬請理解　／本產品於模擬軟體　虛擬磁碟機　SCSI磁碟機上無法正常執行。／進行系統設定的變更　有時會需要有系統管理者的權限。

本遊戲說明書之用語　畫面擷圖　操作順序是以Windows XP之標準環境為準則。／本遊戲說明書所刊載之畫面圖像為開發中的畫面圖像。／如使用Windows Vista　Windows 7時　圖示（Icon）或按鍵的名稱　操作順序有可能會有不同。／於本遊戲說明書當中　除有特別標示之外　以「Windows」總稱Windows XP　Windows Vista及Windows 7

Windows® XP的正式名稱為Microsoft® Windows XP operating system　／Windows Vista®的正式名稱為Microsoft Windows Vista operating system　／Windows 7 的正式名稱為Microsoft Windows 7 operating system　／Microsoft Windows　DirectX以及Windows Vista為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標　／Pentium是Intel Corporation的註冊商標　／其他記載的公司名稱　製品名稱都是各公司的註冊商標或是商標　／本遊戲說明書及程式受著作權法保護　嚴禁擅用　／因本遊戲說明書以及程式所造成之影響　請恕本公司無法負責

為了您的健康　遊玩遊戲請勿過度。另外　有極少部分的人　當看到閃光或看電視時　會出現癲癇或昏迷等症狀。曾經有過發作經驗的人　請於遊玩前先諮詢醫師。



目次

開始
開始遊戲 ―― 2

基本
遊戲概要 ―― 6
畫面的讀法 ―― 10
如何讀取情報 ―― 14

進行
遊戲的流程 ―― 16

指南
關於街道 ―― 22
開發街町 ―― 26
獲得技術 ―― 28
關於人事 ―― 30
外交與諸勢力 ―― 32
以軍備及計略迎擊 ―― 34
會戰的方法 ―― 38

一覽
指令一覽 ―― 44
資料一覽 ―― 48

無法安裝時 ―― 52
一般問題的處理方法 ―― 52
索引 ―― 54
捷徑鍵一覽 ―― 55
客戶服務 ―― 56

開始遊戲

安裝

請依照下列的順序安裝本產品。

❶放入本產品光碟。此時螢幕將會顯示安裝畫面。

※如果安裝程式無法自動啟動時，請參照「放入了光碟卻毫無反應」（P.52）。

❷點選「下一步」。接下來請依照畫面指示進行安裝。

※安裝之後，有時必須將電腦重新開機一次。

※如果所使用的電腦未安裝有DirectX 9.0c以上版本的話，將會自動安裝DirectX 9.0c。

※本產品所含之DirectX 9.0c受到美國著作權法及萬國著作權條約之保護。總稱為DirectX9.0c之檔案的再散佈（由您將複製的檔案散佈給第三者之行為）為美國Microsoft Corporation所禁止，敬請注意。

啟動遊戲

從 Windows 來啟動遊戲。

❶放入本產品光碟。

❷啟動畫面將會被顯示。選擇「開始遊玩」。

※如果遊戲的處理速度緩慢的話，或可藉由變更「啟動環境設定」（P.4）而獲得改善。

❸遊戲啟動後，即顯示開場動畫。點選後，即前進至標題畫面。

❹於標題畫面點選的話，即顯示開始選單。

起動畫面

◆開始選單◆

選單	內容
繼續遊玩	載入之前的儲存資料，由上回中斷處繼續開始。
全國模式	以統一全國為目標，開始新的遊戲。選擇劇本、勢力。
群雄爭霸模式	以統一地方為目標，開始新的遊戲。選擇劇本、勢力。
遊戲教學	觀看遊戲進行方式的說明。
武將登錄（P.5）	創作與登錄原創武將。
環境設定	變更環境設定。
結束遊戲	結束遊戲。

開始新的遊戲

於開始選單（P.2）選擇「全國模式」或「群雄爭霸模式」。

1 選擇劇本

可選擇的勢力將因劇本而不同。

2 選擇勢力

將游標移至地圖上的家紋的話，便會顯示出該勢力的開始狀況。

3 決定設定

決定遊戲設定、環境設定。

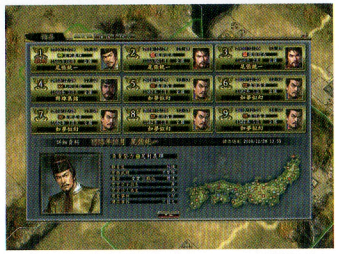
4 確認

確認所有的設定。選擇「開始」的話，即可開始遊戲。

※選擇「變更大名武將」的話，可將屬於該勢力的其他武將變更為大名。

儲存・載入・結束

載入玩家既有儲存的遊戲進度檔的話，將會從該處開啟資料、繼續遊戲。



◆儲存◆

儲存遊戲中的資料。選擇「功能」（P.11）的「儲存」。可製作27個儲存資料。若選擇已存有資料之處，將會覆蓋儲存。

※僅能夠在遊戲於「戰略中」時進行儲存。無法於「進行中」儲存。

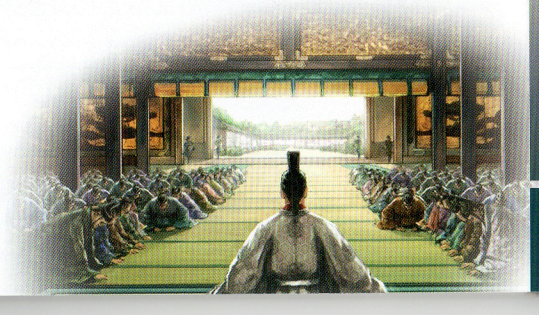
※儲存資料將會被生成於「我的文件」－「KOEI」－「Nobunaga13 Tc」－「savedata」的資料夾當中。

◆載入◆

由所儲存的資料繼續遊戲。於開始選單選擇「繼續遊玩」。於遊戲中要進行載入的話，選擇「功能」的「載入」。

◆結束◆

結束遊戲。選擇「功能」的「結束遊戲」。此時將會確認是否結束遊戲。選擇「是」的話，即可結束遊戲。



設定啟動環境

進行遊戲啟動及環境相關之設定。由啟動畫面（P.2）選擇「啟動環境設定」。

◆一般設定◆

解析度	1024×768以上或 1280×720以上	切換遊戲畫面的解析度。降低解析度的話，遊戲的處理速度將會變的輕快。
3D高品質	ON	選擇的話，即顯示高品質的圖像。
BGM	OFF／ON	選擇是否播放BGM。
音效	OFF／ON	選擇是否播放音效。
動畫	OFF／ON	選擇是否播放動畫
游標模式	DirectX®／硬體／軟體	變更游標的描繪方式。因為硬體環境之不同，也有可能發生游標無法正常描繪的現象。

◆高度設定◆

貼圖品質	低／高	切換背景畫面的畫質。
詳細程度	1／2／3／4／5	切換可多詳細顯示設施模組。5為最詳細。
視野距離	1／2／3／4／5	切換可顯示多遠之遠景。5為最遠。
特效	部份省略／全部顯示	省略效果之顯示與否。
後製效果	無／有	是否省略畫面效果。
陰影顯示	無／有	顯示設施模組等的陰影與否。
雲霧品質	低／高	詳細顯示霧色與否。
其他CG品質	低／中／高	切換其他圖像品質。

移除

當不想再玩本產品時，請依照下列步驟來進行移除。

❶點選「開始」→「所有程式」→「TecmoKoei」→「信長之野望・天道」→「信長之野望・天道的刪除」。

❷選擇「刪除」，並依照畫面指示進行移除。

※就算移除本產品，「我的文件」裡的「KOEI」－「Nobunaga13 Tc」資料夾裡的檔案也不會被刪除。想刪除這些資料時，請以手動方式進行刪除動作。

※Windows Vista、Windows 7的話，請由「控制台」的「移除程式」進行移除。

登錄新武將

新創武將，並使其於遊戲中登場。

可登錄的武將上限為1,000人，可一次登場於遊戲中的武將上限為200人。

※要使登錄武將可以於遊戲中登場，必須事先以「登錄武將的登場/待命切換」設定為「登場」。之後，開始新遊戲時於環境設定的「登場武將」中選擇「登場」。無法於遊戲中途使登錄武將登場。

※武將資料的檔案，會被輸出於「我的文件」當中的「KOEI」－「Nobunaga13 Tc」－「EDIT」－「BUSHOU」資料夾裡。檔案名為「登錄武將名.13B」。

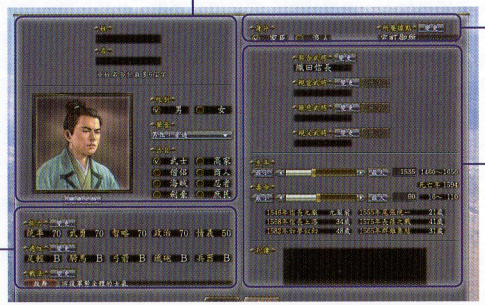
登錄武將的創作	新創武將及登錄。
登錄武將的變更	變更登錄武將的資料。
登錄武將的刪除	刪除登錄武將的資料。
登錄武將的登場／待命切換	切換是否使登錄武將於遊戲中登場。
登錄武將資料的輸出或讀取	將已登錄之武將資料輸出於檔案，或者是由檔案讀取武將資料。
【革新】武將資料的讀取	讀取以『信長之野望・革新』所製作的登錄武將資料。但是，會有部分的資料不會被繼承。

編輯武將資料

姓、名	姓、名為全角4個文字以內（姓名總計為全角6個字以內）。	性別	設定性別。
		聲音	選擇聲音的類型。
變更容貌	選擇容貌	出身	設定門第。

能力	設定能力值。
適性	設定適性。
戰法	設定戰法。

身分	如果為「家臣」，則以一般武將，如果為「浪人」，則以浪人武將登場。
所屬據點	設定登場據點。



契合武將	設定契合良好的武將。與其他武將的契合將會依所選武將而決定。	生年	設定出生年。滿16歲的話，便可於遊戲中登場。
親愛武將	設定感覺最為親近的武將。	壽命	設定壽命。
厭惡武將	設定最厭惡的武將。	列傳	輸入武將的介紹文。
親父武將	設定成為此武將的親父武將。		

遊戲概要

指令與進行

玩家扮演大名，向隸屬於大名家（勢力）之麾下武將發出命令（指令）。
於**戰略部份**停止時間發出命令。選擇「進行」按鈕的話，即進入**進行部份**，時間將會流逝。要返回戰略部份，請選擇「戰略」按鈕。
雖然於戰略部份的命令次數並無限制，但是要完成命令需要花費時間。1名武將無法同時執行複數的指令。考量效果與所需日數後，發出命令。

進行部份

點擊自家勢力的據點，或者是點擊「戰略」。

戰略部份

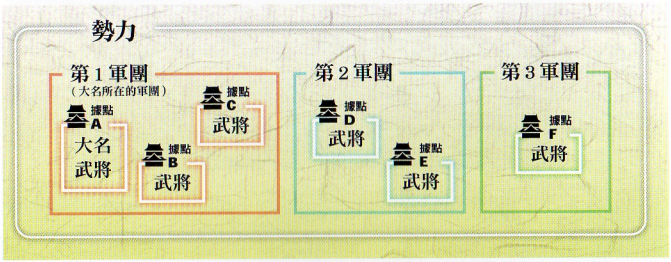
時間暫停時發出命令（指令）。命令後，點選「進行」。

進行部份

時間恢復流動，命令將會被執行。

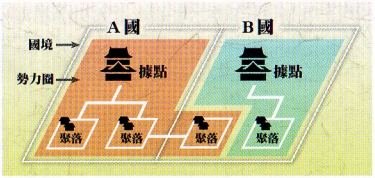
勢力

大名治理由據點及武將所構成的**勢力**。藉由爭奪**據點**而增加可支配的國。可以由所支配的**聚落**獲得收入、研發技術，或是擴張軍備。此外，勢力還可以分割成複數的**軍團**。不隸屬於大名的軍團，將依循所設定的方針，自動的行動（P.43）。資金與軍糧依據軍團別，兵力及物資（軍馬、鐵砲等）則依據據點別管理。
※於季節初期會有資金與軍糧的收入（P.8）。



國與勢力圈

日本分為66個國。
除此之外，國還分為數個領域。支配**聚落**，則可以獲得其週邊領域，**勢力圈**（領地）將為之擴大。即使不壓制敵方勢力的據點，也可以透過奪取敵方聚落而擴大勢力圈。



※國境以白線表示。勢力圈的界線顏色，依據勢力不同而異。
※於自己的勢力圈之內，部隊的士氣不會自然降低（P.40）。

據點及聚落及街道

◆據點◆

據點有**本城**、**分城**之分。可執行的指令將因據點的種類而異（P.44 ～ 46）。獲得據點的話，可以同時獲得該據點所支配的聚落。

【本城】

▶1國僅有1座。可進行修築（P.35）以強化城郭。

【分城】

▶1國可最多構築3座。也可以在其他勢力的支配國築城。

◆聚落◆

聚落當中有**街町**、**資源生產地**、**諸勢力據點**。以街道連結據點與聚落，並將部隊移動到聚落的入口處的話，即可以予以支配（P.23）。

【街町】

▶支配的話可以建設內政設施，並獲得收入（P.26）。

【資源生產地】

▶支配的話可以獲得資源。資源可以用於研發技術(P.28)。

【諸勢力據點】

▶支配的話，可以締結「委託」或「盟約」(P.33)。

◆街道◆

以**街道**連結據點與聚落，並將部隊移動到聚落的入口處的話，即可以支配聚落(P.23)。
某些街道於遊戲開始時即已經鋪設好。除此之外，玩家還可以自由的鋪設街道。

勝敗條件

滿足下列任何一個條件的話，遊戲即告結束。

【勝利條件】

▶支配所有的據點。
▶支配全國一半以上的本城，並與其他所有勢力結成同盟（只限全國模式）。此外，如果玩家以外的勢力支配了全國一半以上的本城，並與其他所有勢力結成同盟的話，也可獲得勝利。

【敗北條件】

▶喪失了所有支配據點。
▶於一門武將不在時大名死亡。
▶時代成為1700年。

1年的流程與事件

1年分為12個月，內有四季。主畫面的橫棒（P.10）抵達右端的話，則前進到下一個月。於月或季節之初，會發生種種的事件。

季節	月	定期事件	不定期事件
春	3月	資金收支、軍糧收入（旱田、漁戶）★	文人來訪、一揆
夏	6月	資金收支、軍糧收入（旱田、漁戶）	文人來訪、一揆
秋	9月	資金收支、軍糧收入（旱田、水田、漁戶）	豐收、歉收、瘟疫、文人來訪、一揆
冬	12月	資金收支、軍糧收入（旱田、漁戶）	文人來訪、一揆
	1月	武將的年齡增添1歲	武將的誕生、元服、大雪
	2月		大雪

★獲得技術「二期作」的話，於春天也可從水田獲得軍糧收入。

◆季節事件◆

對應季節，會有種種的事件發生。

天災	內容
豐收	由旱田與水田所獲得的收穫倍增。
歉收	由旱田與水田所獲得的收穫減半。
瘟疫	據點、部隊的兵力減少。
大雪	部隊的移動速度下降。

◆文人來訪事件◆

建設特定的內政設施（P.27）的話，文人將會造訪而來。來訪時，有時會給予軍糧或鐵砲。

來訪者	相關設施	說明
茶人	茶室	販售家寶。
公家	公家館	販售家寶。用資金交換官位。
僧侶	寺	販售家寶。伴隨一同參加停戰、交還（談判必可獲得成功）。
南蠻人	教會	販售家寶。

◆歷史事件◆

於遊戲中滿足特定條件的話，即會發生以史實為題材的歷史事件。
有時會顯示選擇項目，依據選擇項目之不同，也有可能會有和歷史不同的情節。
※於遊戲開始時的環境設定處，將「歷史事件」設定為「無」，將不會發生事件。

◆傳承事件◆

於環境設定處將「傳承事件」設為「僅限自家相關」或「全部」的話，將會發生以「上杉謙信為女兒身」「德川家康為影武者」之類傳說為基礎的歷史IF事件。
「全部」的話，於遊戲開始時，將會確認是否相信各個傳說而進行遊戲。選擇「是」的話，將會發生與該傳說相關的事件。

名聲

各勢力皆有其名聲。提高名聲的話，將會有如「每月的民忠上昇程度變大」「可獲得位階高的官位、役職」「同盟或勸告、舉用變得容易成功」等，有利於遊戲的進行。

【提高名聲的行動】

▶獲得其他任何勢力所尚未獲得的技術。
▶釋放俘虜回到所屬勢力。
▶達成請求。
▶無條件承諾同盟、停戰、交涉等。
▶對包圍網做出貢獻。
▶支配有名勝的國。
▶建設可提昇名聲的設施。

【降低名聲的行動】

▶處斬麾下武將。
▶無法達成請求。
▶雖有餘力派出援軍，但卻不回應請求。
▶摒棄同盟。
▶沒有對包圍網做出貢獻。
▶切斷同盟、停戰勢力的街道。
▶請求中的諸勢力之諸勢力據點被奪取。

包圍網

當一個勢力強大時，有時其他勢力會團結起來，結成「包圍網」與該勢力對抗。參加包圍網的勢力們，彼此相互締結停戰，攻擊目標。包圍網的期間為2年。參加包圍網的勢力，攻擊目標的話便能提高名聲，如果不攻擊的話，名聲便會下降。此外，包圍網的參加勢力，還可以分享彼此所獲得的技術。但是，無法分享獨家技術（P.29）。

畫面的讀法

主畫面

◆現在的狀態◆

年月、季節

名聲、資金、軍糧（於僧侶來訪時顯示）

經過時間（橫棒抵達右端的話即進入到下一個月）

變更遊戲進行速度

慢　普通　快　高速

◆事象情報◆

顯示「獲得技術」等遊戲中所發生的事象。可切換詳細顯示／簡易顯示。設定為詳細顯示的話，可以回溯觀看過去的事象情報。

◆游標所指的地名、地形◆

◆據點情報◆

點擊據點（本城、分城）即可顯示。以標籤切換基本／軍事。

基本		軍事	
城主	城主名	耐久	現在的耐久／最大耐久
現役	待命武將／所有現役武將	兵力	據點的兵力
俘虜	在據點的俘虜人數	傷兵	據點的傷兵（P.15）
浪人	在據點的浪人人數	士氣	兵的士氣高低
聚落	現在支配的聚落數	軍馬	據點的軍馬數
最低民忠	最低民忠（P.15）／每月增加民忠	鐵砲	據點的鐵砲數
資金收支	下一個季節的「資金收入－俸祿」的金額（大名軍團的合計）	破城槌	據點的破城槌數
下回收穫	下個季節的軍糧收入（大名軍團的合計）	攻城櫓	據點的攻城櫓數
		大筒	據點的大筒數

◆小地圖◆

點選小地圖，便會顯示該地點。於「設定」選擇號碼，可以保存現在的鏡頭位置。

◆主地圖◆

可以以滑鼠或捷徑鍵迴轉或捲動地圖（P.55）。

◆據點選單◆

由選單選擇據點名的話，主地圖將會切換到該據點位置。

選擇，可切換據點選單/部隊選單（P.12）（僅限於部隊出征時）。

據點的種類	本城
	分城
待命	待命中沒有行動的武將數

◆視窗◆

選擇顯示視窗

◆情報◆

顯示各種情報的一覽。

◆鳥瞰模式◆

由正上方俯視主地圖（僅限戰略中）。

◆功能◆

儲存	儲存遊戲中的資料
載入	讀取所儲存的遊戲資料。
環境設定	變更環境設定
說明	顯示各種說明。
開始選單	返回開始選單（P.2）
電腦操控	任由電腦操作，靜觀其變（於群雄爭霸模式無法選擇）。
結束遊戲	結束遊戲

◆切換進行／戰略◆

按Space鍵也能切換。

◆據點指令◆

據點指令（P.44～46）。無法執行的指令將以暗色顯示。

部隊選單

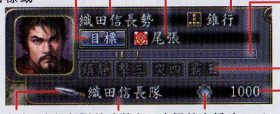
顯示現在出征部隊（軍勢　單獨部隊）的一覽　由一覽選擇部隊的話　主地圖將會切換到該部隊的位置　軍勢的話　選擇◎可以顯示編隊（構成軍勢的部隊）。

◆軍勢◆（3～5部隊的集合）

◆編隊◆（構成軍勢的部隊）

◆單獨部隊◆（1部隊）

◆部隊的詳細◆



目標（變更目標或方針）　軍團名　目標地點　陣形　鬥志指標（刻度為可以發動戰法的鬥志量）　戰法按鈕（亮起的話即可發動）　兵科　率領部隊的武將名　士氣的高低（P.40）　兵力

◆兵科的種類◆（P.38）

足輕	騎馬	弓箭	弓騎馬	鐵砲
騎馬鐵砲	破城槌	攻城櫓	大筒	關船
安宅船	鐵甲船	輸送	工作	

己方勢力的據點

選擇己方勢力的據點　會顯示據點指令

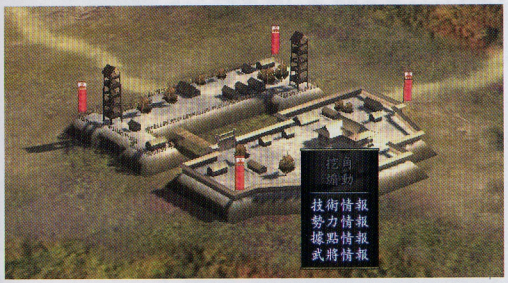
◆士氣的高低◆（5階段）

1～20	21～40	41～60
61～80	81～100	

◆耐久橫棒◆

隨著最大耐久的增加而變長　遭受攻擊的話耐久會減低（P.42）　橫棒會變短

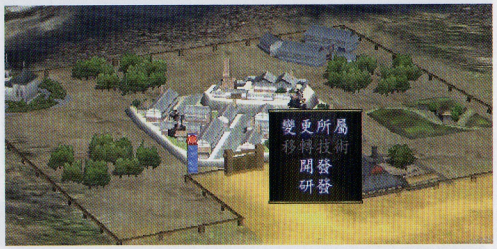
其他勢力的據點



選擇敵方據點的話　會顯示指令一覽（無法執行的指令將會以暗色顯示）

標誌	說明
同盟 同盟	同盟中的勢力的據點或聚落。
停戰 停戰	停戰中的勢力的據點或聚落
目標 目標	要求攻擊、防衛的目標的據點或聚落。
標的 標的	包圍中的目標勢力的據點或聚落

己方勢力的聚落



選擇己方聚落的話　會顯示指令一覽（無法執行的指令將會以暗色顯示）

部隊

將游標移至部隊（敵方　我方）　將會顯示部隊情報　點擊部隊　將會顯示部隊的詳細情報與指令一覽

◆軍勢的兵力◆（4階段）

4001以上	
3001～4000	
2001～3000	
1～2000	

如何讀取情報

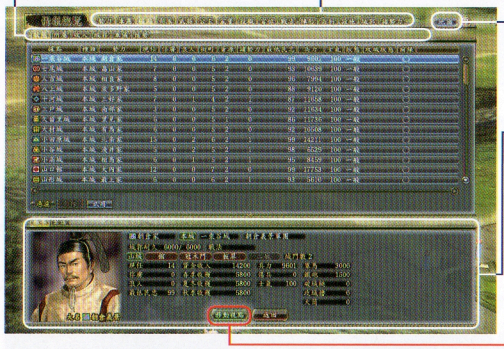
如何讀取情報

選擇主畫面右下方的「情報」，可以觀看各式各樣的情報。
於畫面上方會有一覽，畫面下方會有詳細資料顯示。
由一覽中選擇資料，一覽下方的詳細資料會隨之切換。

※選擇據點指令的「情報」的話，可以觀看己方勢力的情報。
※有關於詳細資料的解說，請參閱說明。

選單的內容可以透過標籤切換。

想參照的情報內容可以透過標籤切換。



打開地圖。

詳細資料。

◆移動視角◆
主地圖將會切換到由選單選擇的據點、部隊、諸勢力的位置。

勢力情報

◆技術◆
觀看勢力之技術獲得情形。
◆聚落◆
觀看勢力之聚落支配情報。

據點情報

◆聚落◆
觀看據點所支配的街町或內政設施的情報。

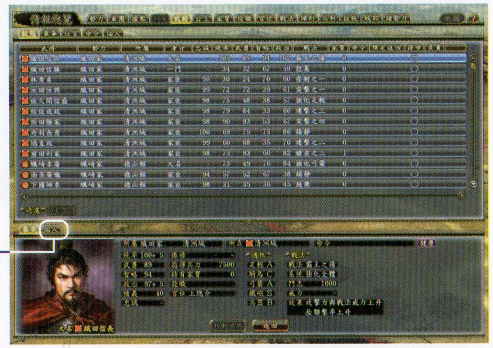
城的類型（平城或山城）。

城郭的種類(P.35)。

情報	內容
城門數	城門的數量。如欲完全包圍（P.42），需要有相同數量的部隊。
最低民忠	據點所支配的街町當中，最低街町的民忠。
傷兵	負傷而無法作戰的兵員數。隨著時間經過而恢復後加入兵力。

武將情報

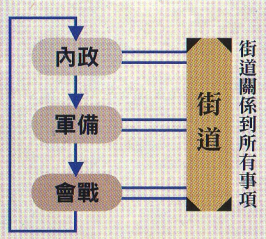
◆個人◆
觀看武將的個人情報（列傳等）。



情報	內容	情報	內容
統率	主要影響戰鬥。	忠誠	對於大名的忠誠度。越高越不會背叛。
武勇	影響戰法的威力。	俸祿	每季支付武將的資金數值。
智略	主要影響計略。	指揮兵力	可指揮的兵力（P.38）。
政治	主要影響內政。	適性	兵科的適性(拿手程度)。S>A>B>C>D。
情義	越高越不會背叛。	戰法	武將所持有的戰法。1名武將1種。

遊戲的流程

增加資金或軍糧（內政）　增強兵力或兵器等（軍備）。準備完成的話攻擊他國奪取領地（會戰）。於『信長之野望　天道』當中　「街道」將會大大的關聯到內政　軍備　會戰。善用街道，就相當於踏上了統一天下的捷徑　在本章裡，將以1555年10月劇本的足利家為例，解說遊戲的流程。



內政之道

整備街道為內政之本。建造街道，擴展領地吧！

1 連結街道，即等同支配！ ➡ P.22

首先嘗試鋪設街道吧！連結據點與聚落（P.7），擴展領地！

【解說】由於足利家優秀的人才眾多，附近又有諸勢力（P.33），因此適合新手。遊戲一開始，就向位於室町御所西北的「商人町」「匠之町3」鋪設街道吧！街道接通的話，代表勢力圈的界線的位置將會改變，可知道所支配的領地增加了。於勢力圈當中，可以有部隊士氣（P.40）不會下降的好處。

2 應當開發街町增加收入！ ➡ P.26

支配街町（P.13）即可進行開發。設置市或旱田，增加資金或軍糧吧！

【解說】初始時，不論任何勢力都只有少許的資金收入。開發所支配的聚落吧！首先，應當於商人町或匠之町優先建設可增加資金的市及商館！雖然商館的開發費用昂貴，但是卻可以進行「買賣」（P.44）。其次，於村落或匠之町建設可增加軍糧的旱田吧！

3 集合優秀的武將吧！ ➡ P.30

探索並多多的增加武將吧！武將越多，可行之事也越多！

【解說】藉由「探索」與「舉用」，希望可以讓政治、智略高超的南光坊天海加入陣營。如果能夠透過「挖角」(P.30)，讓現在出仕於其他勢力的百地三太夫、安井成安等加入陣營的話就更好了。做為向執行武將發出命令的基準，請記住內政為「政治」，戰鬥為「統率」「武勇」，計略為「智略」吧！

4 藉由研發技術增大國力吧！ ➡ P.28

研發新技術，獲得新的力量吧！連結街道，壓制匠之町與資源生產地吧！

【解說】技術含有強化內政或軍事等特別的效果。獲得技術，領先其他勢力吧！技術在「匠之町」進行研發。水準2、3的技術還需要「資源生產地」。首先，為了強化內政而獲得可增加軍糧收入的「綠肥」。今後，則伺機獲得用於會戰的足輕的技術吧！

會戰之道

整備好軍備的話　就使用街道進攻吧！

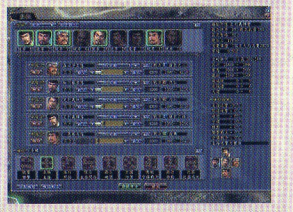
11 確保進入途徑！ ➡ P.24

街道不僅內政，也可用於軍事。關路、翻山、渡河吧！

【解說】丹波的波多野家由於兵力及武將少，因此容易進攻。於進攻之前，先建造通往敵國的街道吧！因為街道可以提昇部隊的移動速度。此外，鋪設在淺瀨或碼頭（P.24）時所造之橋，可加快渡河的速度。於足利家的東北，可以鋪設抄往北近江的山路喔！

12 出兵，攻入敵國！ ➡ P.38

整備好軍備的話，接著就是開始攻擊了。此乃為統一天下的第一步！



【解說】通往八上城的街道接通的話，接著就要出征了。足利義輝（足輕A）之統率、武勇皆高，亦強於會戰。由於以3到5部隊編組的話可以組成「陣形」（P.39），因此帶著細川藤孝（足輕A）或和田惟政（兵器B）同往吧！記得要留下防衛據點所需之最小兵力！

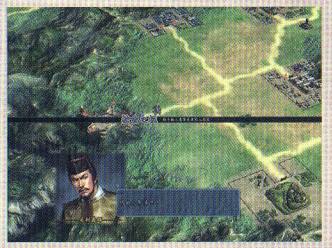
13 奪取敵人領地！ ➡ P.23

連接街道的話，連敵國的聚落也可以奪取。削減敵人的力量吧！

【解說】以街道連結己方據點和敵人聚落，並將部隊移動到聚落的入口的話即可奪取聚落。並非直指八上城，而要壓制附近的聚落。己方的勢力圈將為之擴張，而可以避免於敵方勢力圈的士氣低落（P.40）。同時要活用軍事設施「軍糧庫」「陣屋」（P.35）。

14 用戰法降服敵人！ ➡ P.40

以戰法讓戰鬥朝有利的方向前進吧！能夠聯擊的話，即使大軍亦不費吹灰之力！



【解說】累積鬥志（P.40）的話，即可發動「戰法」。如果存在有複數的相同兵科的部隊，可以以一定的機率發動「聯擊」。多多的編組足輕部隊，並將陣形設為「鶴翼」（P.39），以足利義輝的「槍衾之極」謀求聯擊也是一個辦法。

15 拼上國之支配權的攻城戰！ ➡ P.42

壓制據點（本城）的話即為勝利。將私家眾也用上，全力的攻取吧！

【解說】擊倒敵部隊的話就攻擊八上城。只要據點的耐久不為0的話，就無法減少兵力。但是，如果使用弓箭或鐵砲等進行間接攻擊，不受耐久影響也可減少兵力。「穴太眾」可派出「破城槌」的部隊，並且擁有用於攻擊據點的戰法。積極的使用吧！使其耐久及兵力降為0，即為我軍的勝利！

16 終於贏得一國了！ ➡ P.43

統一天下之戰才剛剛揭開序幕。馬上準備下次的會戰吧！

【解說】攻下據點，即可獲得所有屬於該據點的聚落。攻擊據點時奪得聚落，用「變更所屬」（P.47）回復聚落的所屬吧！攻下的據點之耐久將處於減少狀態。以「修復」（P.43）修好，防備敵人的侵略吧！俘虜敵人，用舉用（P.30）使其納入麾下，增強戰力吧！

關於街道

嘗試建造街道

以街道連接**聚落**（P.7）與**據點**（P.7）　並將部隊移動到聚落入口的話　可以**支配**聚落　支配的話　可以獲得資金或軍糧　或是可以研發技術　此外　街道可使得部隊的移動速度加快　連接到敵方據點的話可有利於進攻

◆鋪設街道◆

➡軍事指令「工作」—「鋪設」 P.44

1 選擇工作

選擇軍事指令「工作」

以軍事指令　工作」編組工作隊

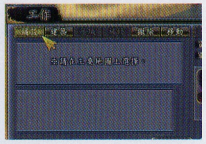
2 選擇武將

選擇執行武將　決定兵力　選擇「選擇命令」

統率高　兵力多的話　可縮短鋪設期間

3 選擇鋪設

選擇鋪設　鋪設1格要花費資金50



工作隊除了鋪設之外　還可以進行建築　築城　補修

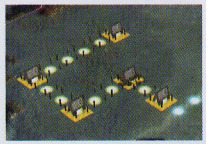
4 決定起點

由鄰接既有街道或據點之處選擇起點

由水藍色部份選擇

5 決定途徑

決定街道的途徑　選擇好鋪設街道地點的話即行連接



可隨心所欲的鋪設街道

6 決定終點

選擇「決定」的話　最後所選之處即為終點

遊戲進行的話　即開始鋪設

提示　即使工作隊的兵力為0也可以鋪設街道。雖然鋪設的速度慢　但是不會消費軍糧。

◆支配聚落◆

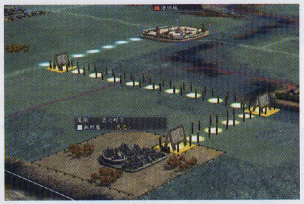
➡軍事指令「工作」—「鋪設」 P.44

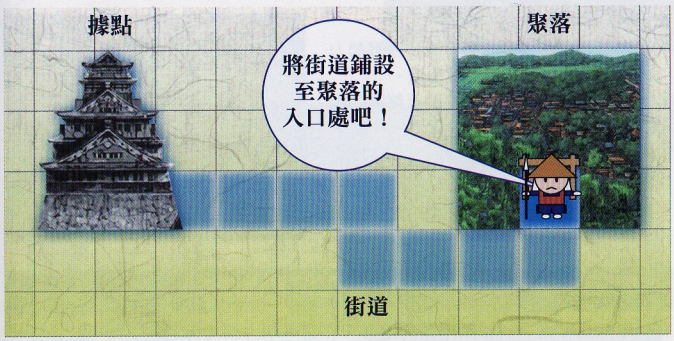
聚落有入口　將街道鋪設至入口　並移動部隊的話　可以支配聚落

支配聚落可以開發（P 44）和研發（P.44）　此外　勢力圈（P.7）也會擴張

※鋪設時　點選聚落的話即自動鋪設到入口處

※有些街町的入口凹陷





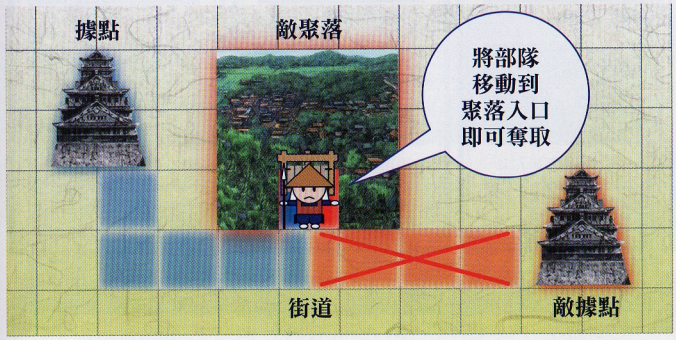
◆奪取聚落◆

➡軍事指令「出征」或「工作」 P.44

對於其他勢力所支配的聚落　只要將街道由己方勢力連接至彼方的話即可奪取

以軍事指令「出征」或「工作」（P.44）派出部隊　並將其移動到聚落入口的話即可奪取

※奪取民忠高的聚落的話　有時候內政設施會被撤除



無法鋪設的場所

以下的地形無法鋪設街道。移動游標至地形的話，將會顯示地形的名稱於畫面的左下方。

森	高山	河川	沿岸	海

◆無法鋪設的事例◆

於同盟勢力（P.32）的勢力圈，停戰勢力（P.32）的勢力圈無法鋪設街道。
此外，只能鋪設工作隊所在國至鄰國的街道。

可以鋪設的場所將以水藍色顯示。

善用街道

有部隊無法移動，或移動困難的地形。在這些地方鋪設街道的話將可以快速移動，成為攻略敵勢力的有效手段。

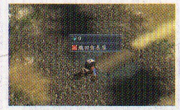
【山】

▼

▶通常，部隊無法入山。鋪設街道的話，便可以翻山越領。

【淺瀨】

▼



▶河川部份較淺處即為淺瀨，部隊可以進入。鋪設街道的話會架設橋樑，可容易的移動。

【碼頭】

▼

▶碼頭為船隻之渡頭，部隊無法渡過。鋪設街道的話會架設橋樑，即可移動。

切斷街道

切斷據點與聚落的連結的話，即喪失聚落的支配。

◆撤除街道◆

➡軍事指令「工作」—「撤除」 P.44

撤除街道的話，可切斷敵聚落與據點的連結，延緩敵人的進軍。
由軍事指令「工作」選擇「撤除」。

街道未連結的事例

如果己方據點與聚落當中有其他據點存在的話，有時候會「沒有連結」。
圖1為己方據點以街道連結聚落。因此，可以支配聚落。

圖2為己方據點與聚落當中，敵人築有據點（分城）的例子。如此的話，己方據點便沒有與聚落連結。由於無法支配聚落，因此喪失了聚落的支配。

圖3為己方據點A與聚落當中，存在有己方據點B的例子。如此的話，則成為己方據點與聚落，己方據點B與聚落分別連結的狀態。因此，不論己方據點A、己方據點B，都可以支配該聚落。例如，己方據點B支配著聚落的話，以「變更所屬」（P.36）可以將該支配移轉給己方據點A。

開發街町

增加收入

於以街道和據點相連接（所支配）的**街町**，可以建設**內政設施**（開發）。建設內政設施的話，可以增加資金或軍糧的收入。

◆建設內政設施◆

➡內政指令「開發」 P.44

1 選擇街町

選擇內政指令「開發」。選擇建設內政設施的街町。

以開發指令點選街町，
或是點選 ➡選擇街町。

或

或是於主畫面直接點選街町
也可以執行開發指令。

2 選擇內政設施

選擇要建設的內政設施。可以一次性的建設複數的內政設施。
依據街町之不同，可建設的內政設施也會為之而異。一個街町可以最多建設8個內政設施。依據內政設施種類之不同，所花費的資金也會因之而異。

※「牧場」「鍛冶場」如果分別沒有技術「牧場」「鐵砲鍛冶」，將無法建造。
※於1549年8月之前的劇本裡，可以在「基督教傳來」事件後建造「教會」。

3 選擇武將

選擇1至3人的執行武將。執行武將的政治越高，就越可以縮短開發期間。

撤除內政設施

於內政指令「開發」點選下方欄位裡的圖示（建設完成的內政設施），可以撤除內政設施。選擇「全部撤除」，可以撤除街町內所有的內政設施。

街町的種類

街町的種類	說明
村落	可以建設旱田、水田（漁戶）、牧場、湯治場、寺。
武家町	可以建設兵舍、道場、牧場、湯治場、公家館。
商人町	可以建設市、商館、鍛冶場、忍之里、茶室。
匠之町	可以建設商館、水田(漁戶)、道場、鍛冶場、工房、忍之里、教會。可以研發技術。

內政設施的種類

系統	種類	可建設之街町	費用	說明
資金	市	商人町	200	每季節有資金收入（600）。
	商館	商人町 匠之町	1400	每季節有資金收入(800)。可執行內政指令「買賣」。 有多少商館就可以同時進行多少買賣。
軍糧	旱田	村落	100	每季節有軍糧收入（400）。
	漁戶★	村落 匠之町	800	每季節有軍糧收入（500）。
	水田★	村落 匠之町	1800	僅有秋季有軍糧收入（1800）。
募兵	兵舍	武家町	400	可執行軍事指令「募兵」。 兵舍的數量越多，可以一次性的進行更多的募兵(兵舍1可增加兵力120)。
	道場	武家町 匠之町	1600	可執行軍事指令「募兵」。 道場的數量越多，可以一次性的進行更多的募兵(道場1可增加兵力150)。
生產	鍛冶場	商人町 匠之町	500	可生產鐵砲。必須要有技術「鐵砲鍛冶」才能夠建設。
	牧場	村落 武家町	400	可生產軍馬。必須要有技術「牧場」才能夠建設。
	工房	匠之町	1000	可以生產破城槌、攻城櫓、大筒。要生產攻城櫓、大筒，必須另外分別要有技術「攻城櫓」「大筒」。有多少工房就可以同時進行多少生產。
名聲	茶室	商人町	600	茶人來訪。名聲上昇3。
	寺	村落	600	僧侶來訪。名聲上昇3。
	公家館	武家町	600	公家來訪。名聲上昇3。
	教會	匠之町	600	南蠻人來訪。名聲人來訪。名聲上昇3。
特殊	忍之里	商人町 匠之町	500	俘虜不易脫逃。不易中敵人的計略。
	湯治場	村落 武家町	200	傷兵或負傷的武將可以早點恢復。

★「漁戶」與「水田」之能建與否，會因為街町之不同而異。

獲得技術

技術、匠之町、資源生產地

匠之町的水準	可研發的技術水準
匠之町1	水準1的技術。
匠之町2	水準1、水準2的技術。
匠之町3	水準1、水準2、水準3的技術。

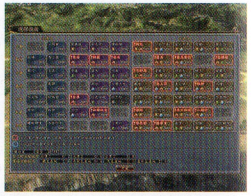
技術指的是各個勢力所擁有的特別能力。獲得的話，可以有利的進行軍事或內政。支配聚落「匠之町」並研發的話，即可獲得技術。技術與匠之町有1至3的水準。於水準低的匠之町無法研發高水準的技術。此外，要研發水準2、3的技術，還必須**支配特定的資源生產地**。另外，研發還需要與技術水準相對應的資金。

◆研發技術◆

➡內政指令「研發」 P.44

1 選擇技術

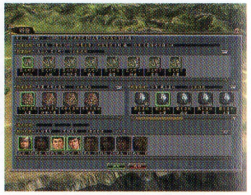
於內政指令「研發」，選擇要研發的技術。



2 選擇匠之町

選擇要進行研發的匠之町。無法選擇與技術水準不相稱的匠之町。

1處匠之町可以研發1項技術。



3 選擇資源（僅限水準2、3的技術）

選擇用於研發的資源生產地。1處資源生產地可以研發1項技術。

資源生產地	用途
鐵	用於鐵砲等技術。
木材	用於弓箭等技術。
馬	用於騎馬等技術。
皮布	用於足輕等技術。

4 選擇執行武將

選擇3人進行研發的武將。執行武將的政治越高，研發期間就越可以縮短。

提示 將已研發過的匠之町或資源生產地，用於研發其他的技術的話，將會喪失已獲得的技術。

匠之町的有效活用

所獲得的技術，可以移轉到其他的匠之町（移轉技術）。

◆將技術移轉到其他匠之町◆

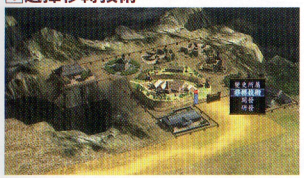
➡聚落指令「移轉技術」 P.47

所獲得的技術，可以移轉到其他的匠之町。

匠之町只能維持1項技術。一旦將所獲得的技術移轉到其他的匠之町的話，該匠之町可以再度進行研發。例如，於「匠之町3」研發了「水準2的技術」時，將技術移轉到「匠之町2」的話，該「匠之町3」便可以研發其他的技術了。移轉技術需要花費資金5000。

※無法移轉到與技術水準不相稱的匠之町。

1 選擇移轉技術



點選匠之町，選擇「移轉技術」。

2 選擇匠之町

選擇要移轉技術的匠之町。

技術的喪失與共享

如果匠之町或資源生產地被奪取的話，將會喪失所獲得的技術。此外，參加包圍網的話可以共享技術。

◆技術的喪失◆

失去匠之町或資源生產地的支配的話，會同時失去技術。要獲得已失去的技術，必須從新研發。

※即使奪取敵人的匠之町或資源生產地，也無法奪取其技術。

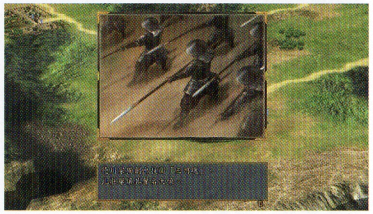
◆技術的共享◆

參加包圍網（P.9）的話，可以共享結成包圍網的各個勢力所獲得的技術。

永久技術與獨家技術

於遊戲開始時，各個勢力便有無須研發即已獲得的技術（永久技術）。永久技術不需要匠之町或資源生產地，也不會喪失。

依據勢力之不同，也有滿足一定條件即可獲得的特別技術（獨家技術）。



關於人事

增加麾下武將

舉用不屬於任何勢力的浪人，或是挖角其他勢力的武將的話，可以增加麾下武將。

◆尋找浪人◆

➡人材指令「探索」 P.45

探索國內以找尋浪人。尋找到浪人的話，可以用人材指令「舉用」將其舉用。選擇執行武將。執行武將的政治越高的話，越容易成功。

※如果執行武將的政治高的話，也有可能當場進行舉用。

獲得技術「礦脈調查」的話，有時會發現金山或銀山。

◆舉用浪人、俘虜◆

➡人材指令「舉用」 P.45

將國內的浪人與俘虜舉用為麾下武將。

※有時浪人也會前來出仕。

❶由「浪人」「俘虜」當中選擇舉用對象。
❷選擇目標武將。
❸決定提示俸祿。增加俸祿，將更容易舉用。
❹選擇執行武將。執行武將的政治越高，越容易舉用。

由浪人或俘虜中選擇「舉用對象」吧！

提示 舉用太過的話將會壓迫到資金收支。如果狀況嚴峻，就將其「流放」吧！

◆挖角敵武將◆

➡計略指令「挖角」 P.45

由鄰接的其他勢力將武將挖角過來，使其成為麾下武將。

❶選擇目標武將。目標武將的忠誠或情義越低，挖角就越容易成功。
❷決定提示俸祿。增加俸祿的話，就更容易挖角成功。
❸選擇執行武將。執行武將的智略越高，就越容易挖角。

設定俸祿的額度看看吧！

提示 忠誠為100的武將、其他勢力大名的一門武將，以及隱居武將無法挖角。

提昇武將忠誠

於每個季節會對於麾下武將支付資金的「俸祿」。如果無法支付俸祿，或是武將不滿俸祿的金額的話，忠誠便會下降。增加俸祿，或是賜予家寶的話，忠誠便會上昇。

◆使其滿足俸祿◆

➡賞罰指令「加薪」 P.46

對於俸祿滿足時顯示為「感謝」，不滿的話則顯示為「不滿」。「感謝」的武將每個月忠誠提昇，「不滿」的武將則每個月忠誠下降。

進行加薪增加俸祿的話，麾下武將的忠誠將會上昇，而成為「感謝」。

※預先核選「於月初對於希望的武將自動進行加薪」，對於心懷不滿的武將會自動進行加薪。

提示 需要留意提昇俸祿，會減少資金的收入。

◆賜予家寶◆

➡賞罰指令「家寶」「役職」「官位」 P.46

賜予家寶、役職、官位，忠誠會上昇。家寶、官位可以於來訪者事件（P.8）獲得。役職則為支配據點及名聲增加即可獲得。

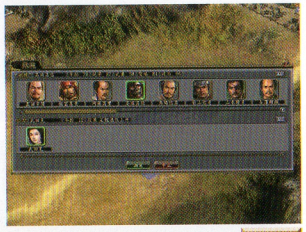
提示 某些家寶或官位，還可以提昇武將的能力。

◆使其成為一門武將◆

➡賞罰指令「結親」 P.46

如果己方勢力當中有公主的話，可以使其與麾下武將結親而成為一門武將。成為一門武將的話，不但不會被挖角，連俸祿也不需要。指揮兵力還可以提昇2500。

此外，於大名死亡、隱居（P.46）時，可以指名後繼者。



俘虜的處置

擊倒敵人的部隊，或是攻陷據點的話，有時會俘虜敵方武將。
長時間身為俘虜的話，對於所屬勢力的忠誠會漸漸地降低。
也可以用內政指令「舉用」使其成為麾下武將。
俘虜也有脫逃的可能性。如果有內政設施「忍之里」的話，或可以阻止逃脫。
釋放俘虜使其回到所屬勢力的話，名聲將會上昇。所屬勢力已滅亡的俘虜容易舉用。

外交與諸勢力

同盟與援軍

與其他勢力結成同盟的話，可以請求援軍。

◆結成同盟◆

➡外交指令「同盟」 P.45

與其他勢力結為同盟。於同盟時（60個月），將不會遭受到如攻擊、聚落被奪取等侵略。但是，己方也無法侵略同盟勢力。

※進行同盟交涉時，有時候會被要求與公主結親，或是人質（麾下武將）、家寶等。
※摒棄（P.45）同盟的話，會有名聲或民忠下降等不利。

◆請求援軍◆

➡外交指令「請求」 P.45

向同盟勢力請求援軍。
遭受敵人攻擊時，選擇己方據點請求防衛。攻擊其他勢力時，選擇敵方據點請求攻擊。

與敵人交戰時的外交

即使與敵人交戰時，也能夠藉由外交製造出有利的狀況。

◆使其停止侵略◆

➡外交指令「停戰」 P.45

向會戰中的敵方勢力要求停戰。
停戰可以於敵方勢力進入到己方勢力圈時執行。於停戰期間當中（6個月），無法互相進攻對方的領地，也不能實行計略（P.45）。

※做為停戰的條件，有時會被要求資金、家寶與釋放俘虜。

◆要求交還俘虜◆

➡外交指令「交還」 P.45

要求敵方勢力交還被俘虜的麾下武將。

※做為交還的條件，有時會被要求資金、家寶與釋放俘虜。

◆不戰而勝◆

➡外交指令「勸告」 P.45

逼迫敵方勢力降服。
成功的話，敵方勢力的領地與武將將全部為己方勢力所有。

外交指令的成敗

所有的外交指令都是在「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的情形下容易成功。

諸勢力與私家眾

諸勢力指的是立足於地方的獨立勢力。
支配了諸勢力的話，可以透過「委託」要求向敵方勢力進行攻擊或實行計略。
此外，結成「盟約」的話，可使其成為己方勢力的「私家眾」。成為私家眾的話，可擴展諸勢力的活動範圍。

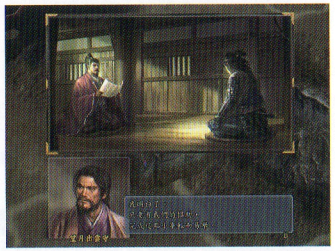
諸勢力的種類	特徵
技能眾	為己派遣部隊。擁有獨有的戰法。
忍者眾	為己向敵人實行計略，或是得到特殊效果。
水軍眾	為己派遣水軍。擁有獨有的戰法。

◆借助諸勢力之力◆

➡諸勢力指令「委託」 P.46

支配諸勢力據點的話，藉由諸勢力指令「委託」，可以向諸勢力進行攻擊或計略的指示。
委託之有效期為3個月。會對應諸勢力的戰力而花費資金。

※委託超過3個月的話，即可再度進行委託。每委託一次，諸勢力就會為之變強。
※諸勢力的活動範圍僅止於諸勢力據點所在國之鄰接國。以「盟約」使其成為私家眾的話，可擴展活動範圍。



支配的話，可以同時委託複數的諸勢力。

◆使諸勢力成為私家眾◆

➡諸勢力指令「盟約」 P.46

支配諸勢力據點的話，可以透過諸勢力指令「盟約」使其成為「私家眾」。成為私家眾的話，該諸勢力的活動範圍將會變廣，還可以攻擊遠離諸勢力據點的敵方據點（至勢力的鄰接國為止）。

※可成為私家眾的諸勢力僅限1處而已。與其他的諸勢力結成盟約的話，之前的諸勢力將不再為私家眾。

利用私家眾擴大勢力吧！

提示 盟約可無數次的締結。試試看各個諸勢力吧！

以軍備及計略迎擊

擴張軍備

增加兵力和物資（軍馬或鐵砲）　準備會戰

◆增加兵力◆ ➡軍事指令「募兵」 P.44

實行募兵以增加兵力　募兵需要有內政設施「兵舍」或「道場」
募兵僅限夏　冬可以執行　但是　如果有技術「兵農分離」的話　則一年當中皆可募兵　每1次募兵需花費資金500　並減低民忠10　執行武將的統率越高　內政設施「兵舍」「道場」的數量越多的話　一次可募集到的兵力就越多

◆調集軍馬與鐵砲◆ ➡軍事指令「生產」 P.44

生產軍馬　需要有技術「牧場」與內政設施「牧場」　生產鐵砲　需要有技術「鐵砲鍛冶」與內政設施「鍛冶場」　每1次的生產需各花費資金1000
執行武將的政治越高　內政設施「牧場」「鍛冶場」的數量越多的話　一次可生產的軍馬　鐵砲就越多
※雖然也可以藉由內政指令　買賣　購得　但是卻較生產昂貴

◆製造兵器◆ ➡軍事指令「生產」 P.44

製造兵器必須要有內政設施「工房」　有些製造還需要技術　1次只能製造1個
有多少的工房　就可以同時等數執行　執行武將的政治越高　就越能縮短製造期間

兵器	必要技術	費用	特徵
破城槌	無	2000	破壞力優秀
攻城櫓	技術「攻城櫓」	4000	可以直接攻擊據點的兵。
大筒	技術「大筒」	8000	擁有長距離的射程與強大的破壞力　守備力低

◆奉行◆ ➡軍事指令「奉行」 P.44

任命奉行的話　可以自動執行募兵　軍馬生產及鐵砲生產
各選擇一人為奉行的話　該奉行將會進行募兵或生產（募兵僅限可募兵之月份而已）
※如果奉行在執行其他指令　或是資金不足時等　將無法募兵或生產
※可募兵或生產的數量　依據奉行之能力而異

強固防守

強化本城　或是建設軍事設施　以防備敵人的攻擊

◆強化本城◆ ➡內政指令「修築」 P.44

本城可以以修築來強化城郭　修築後　城的耐久會上昇　或可以使用據點戰法
選擇修築的種類及執行武將1至3人
執行武將的政治越高　就越能縮短修築期間
※分城無法修築
※巨城可以透過滿足一定條件所發生的事件來修築。
※有些修築還需要技術

系統	種類	費用	說明
天守	御殿	10000	守備力基本+16　可以發動據點戰法「投石」
	三層天守	20000	守備力基本+32，可以發動據點戰法「熱湯」。修築需要技術「縱鋸製材」。
	四層天守	40000	守備力基本+48　可以發動據點戰法「焙烙」　修築需要技術「縱鋸製材」
	巨城	80000	守備力基本+64，提昇阻止敵人戰法的阻止率
屏	石垣	30000	防禦弓箭　鐵砲的攻擊　使戰法的被害半減　修築需要技術「番匠」
城門	棟門	10000	據點的耐久基本+3000。
	鐵城門	20000	據點的耐久基本+6000
其他	二城	25000	據點的耐久基本+8000。

提示　城分為平城與山城　山城可修築至三層天守。

◆建設軍事設施◆ ➡軍事指令「工作」—「建築」 P.44

建設軍事設施的話　可以有利的進行己方據點的防衛　以及敵人據點的攻擊
❶選擇軍事指令「工作」
❷選擇執行武將　決定兵力　執行武將的統率越高　部隊的兵力越多的話　就越能縮短建築期間
❸選擇「建築」　決定要建設的軍事設施　依據軍事設施種類之不同　所花費的資金也會因之而異
❹由主地圖選擇建設地點
※1國可最多建設10個
※軍事設施的耐久可以藉由軍事指令「工作」—「補修」來恢復

設施名	費用	耐久	說明
櫓	1000	500	自動向範圍內的敵方部隊進行弓箭攻擊　可有效的阻攔敵方部隊
狼煙台	1500	500	可以對於5格之內的敵方部隊進行奇襲（P.45）。
砦	2000	2000	自動向範圍內的敵方部隊進行弓箭攻擊　部隊可進入砦之內
陣屋	4000	500	恢復進入到陣屋之內的己方部隊的士氣（至90止）。
軍糧庫	軍糧20000	500	使得範圍內的己方部隊的自然士氣低減減半　可有效的用於攻擊敵方據點

活用分城

分城可以建於己國或鄰接國
分城的耐久為一定值（耐久8000）　同時也無法進行修築　此外　無法執行部份的據點指令（P.44）
於敵人的勢力圈建設分城的話　可將分城附近變為自己的勢力圈
※1國可最多構築3座
※僅可於距離其他據點11格以上的地點建築

◆建築分城◆ ➡軍事指令「工作」—「築城」 P.44

❶選擇軍事指令「工作」
❷選擇執行武將　決定兵力　執行武將的統率越高　部隊的兵力越多的話　就越能縮短建築期間
❸選擇「築城」　會花費資金30000
❹由主地圖選擇築城地點

提示 於敵人附近建築分城做為前線基地使用吧！

◆移轉聚落的支配◆ ➡聚落指令「變更所屬」 P.47

分城如同本城一般　可以由聚落獲得收入　或集結兵員　剛築城好的分城為沒有支配任何聚落的狀態　無法執行內政指令等　將聚落的支配移轉到分城吧！
點選以街道與分城相連的聚落　選擇「變更所屬」

◆撤除分城◆ ➡軍事指令「工作」—「撤除」 P.44

由軍事指令「工作」選擇「撤除」
將分城撤除的話　會喪失該分城所有的物資（軍馬　鐵砲等）　將位於分城的武將移動到其他城　另外　俘虜也會自動地被釋放
※從屬於分城的聚落將全部變成無所屬（不受任何勢力支配的狀態）

削減敵人的戰力

挖角其他勢力的武將　或是引發一揆的話　可以減低敵人的戰力

◆使敵武將成為同夥◆ ➡計略指令「挖角」 P.45

由鄰接的其他勢力將武將挖角過來　成功的話　敵武將將成為己方勢力的麾下武將
如果挖角率領部隊的武將的話　則整個部隊都會投入麾下

◆妨礙敵勢力◆ ➡計略指令「煽動」 P.45

煽動鄰接的其他勢力的據點　可引起一揆　無法由發生一揆的聚落獲得收入　此外　一揆的部隊會破壞設施　破壞完所有的設施之後　會撤除聚落入口的街道　切斷聯繫　街道撤除後　一揆將恢復平靜
目標據點的民忠越低　執行武將的統率越高的話　就越容易成功

迎擊敵人

以計略阻攔敵人　或使其狀態異常（P.41）

◆延緩敵人的進軍◆ ➡計略指令「阻攔」 P.45

可大幅的降低敵方部隊的移動速度
敵方部隊的智略越低　執行武將的智略越高的話　就越容易成功

提示 延緩敵人的進軍　並利用該空檔鞏固防備。

◆使敵人陷入混亂◆ ➡計略指令「奇襲」 P.45

對於敵方部隊進行奇襲　使其混亂　失敗的話　執行奇襲的據點的兵力會減少
執行據點有兵力1000　並於軍事設施「狼煙台」（P.35）之5格之內有敵方部隊的話即可執行　執行武將的統率越高　或是敵方部隊的統率越底　兵力越少的話　就更容易成功

於據點附近建築狼煙台以防備敵人的進軍吧！

會戰的方法

由據點出兵

於據點編組部隊出征

◆出征◆

➡軍事指令「出征」 P.44

1 選擇出征武將

選擇出征的武將　選擇3人以上的話即成為**軍勢**　可組成**陣形**　軍勢的能力（統率　武勇　智略）　由所選武將的能力當中之最高數值構成

※武將2人（2部隊）無法出征

2 選擇兵科

選擇各個部隊的兵科　隨兵科之不同　有時會有需要物資　或者是沒有獲得技術的話便不能選擇的情形發生　戰法依據出征武將與兵科而定

※適合度越高的話　部隊的能力就越高（S>A>B>C>D）

系統	兵科	攻擊	破壞	守備	攻擊間隔	射程	機動	說明
攻擊部隊	足輕	12	16	20	14	1	15	破壞力　守備力高　適合攻擊據點及設施
	騎馬	20	15	16	14	1	26	移動速度快，適合攻擊部隊。需要與兵力同等數量的軍馬。
	弓箭	16	12	12	20	2	15	可用弓箭進行間接攻擊　可無視據點耐久而攻擊據點兵力
	弓騎馬	16	12	16	20	2	23	兼有騎馬的移動速度與弓箭之間接攻擊的特徵　需要獲得技術　弓騎馬」。需要與兵力同等數量的軍馬。
	鐵砲	32	14	12	30	3	13	可以用攻擊力高的鐵砲進行間接攻擊　可無視據點耐久而攻擊據點兵力　需要與兵力同等數量的鐵砲
	騎馬鐵砲	32	14	16	30	3	21	兼有騎馬的移動速度與鐵砲之間接攻擊的特徵。需要獲得技術「騎馬鐵砲」。需要與兵力同等數量的軍馬與鐵砲。
	破城槌	4	50	30	20	1	13	破壞力高　適合攻擊據點及設施　每一個部隊各需要兵器「破城槌」一個
	攻城櫓	16	12	25	20	3	13	射程遠，可無視據點耐久而攻擊據點兵力。每一個部隊各需要兵器「攻城櫓」一個。
	大筒	8	90	8	40	4	11	破壞力高　射程遠　每一個部隊各需要兵器「大筒」一個
其他	輸送	4	6	8	14	1	13	輸送物資。
	工作	4	8	8	14	1	13	進行鋪設　建築　築城等

4 決定兵力

決定各個部隊的兵力（兵數）　兵力的上限（指揮兵力）會依據率領武將的統率和役職而異　需要物資的部隊　需要有與兵力相同數量的物資　依據出征中的兵力消費相應的軍糧

4 決定陣形

以3部隊以上編組的話　可以組成陣形　藉由組成陣形　可以獲得種種的效果

選擇「設定目標」

※出征後變更陣形的話　士氣會下降10

陣形	內容
鶴翼	適合以相同的兵科編制　容易發生戰法的聯擊
魚鱗	直接攻擊變為強力。
雁行	間接攻擊變為強力
偃月	所有部隊攻擊變為強力。
鋒矢	適合攻擊據點　設施等
方圓	防禦力高，適合於持久戰
衝軛	可大幅減少敵戰法的被害
錐行	機動力(移動速度)高　適合於援軍。
包圍	攻城專用的包圍陣形　可以包圍據點（P.42）

5 決定方針

決定部隊的方針　部隊會遵循方針自動行動　出征後也可以變更方針

方針	內容	方針	內容
發動戰法	玩家命令（指示）／自動發動戰法（委任）	追擊	目標部隊撤退時進行追擊（許可）／不追擊（不可）
敵方接近時	敵部隊接近的話進行攻擊（攻擊）／無視，並向目標前進（無視）	撤退	部隊自行判斷撤退（許可）／禁止撤退（不可）
敵設施	接近敵方軍事設施的話進行攻擊（攻擊）／無視　並向目標前進（無視）		

6 決定目標

選擇部隊的目標　將游標移至目標上的話　游標將會變化　由主地圖直接選擇目標　或是選擇「地圖」「總覽」的話　可以由選單選擇目標　選擇目標後　主地圖會顯示行軍的路線　選擇「中繼點」　便會經由中繼點而行軍至目的地

※選擇己方部隊為目標的話　會對該部隊進行護衛

兵科與出征武將的選法

部隊的能力因武將的統率　兵科適性　兵科和兵力而決定。

依據武將的兵科適性決定兵科吧！此外，如對於部隊　船艦的攻擊使用攻擊力高的兵科，據點、設施的攻擊則使用破壞力高的兵科般　依據狀況不同選用吧！

武勇會影響到「足輕」或「騎馬」等兵科戰法（P.50）的威力。智略影響到妨礙戰法（P.50）的成功率。

士氣

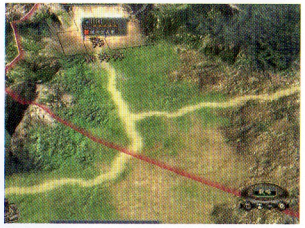
部隊分別有**士氣**與**鬥志**（P.12）。士氣越高就越能充分發揮能力。士氣可以透過使用戰法「鼓舞」，或是進入到內政設施「陣屋」而提昇。進入敵人的勢力圈，或是遭受到敵人的攻擊會降低士氣。當士氣降為0的話即被毀滅。

攻入敵地

進入到敵人的勢力圈的話，士氣將會不斷的自然減低。如果士氣降為0的話部隊即被毀滅，因此無法長時間作戰。此外，敵人也會派出部隊迎擊。

◆奪取領地◆

在發動對於敵人據點的攻擊之前，先奪取敵人的聚落吧（P.23）。奪取聚落的話，該聚落的四周將會成為己方的勢力圈，可停止士氣的自然下降。



◆防止士氣低落的「軍糧庫」◆

➡軍事指令「工作」—「建築」 P.44

於軍事設施「軍糧庫」的效果範圍之內，士氣的自然低落效果會減弱。

◆提昇士氣的「陣屋」◆

➡軍事指令「工作」—「建築」 P.44

進入軍事設施「陣屋」的話，可以最多恢復士氣到90。如果士氣下降的話，返回陣屋可以得到恢復。

鬥志與戰法

發動**戰法**（P.50）需要**鬥志**。鬥志量表積滿的話即可發動戰法。所需鬥志依據戰法而異。攻擊敵人的話即可積存鬥志。

戰法指的是每個武將所各擁有1項的特殊技。有可以給予敵人損害，或是提高部隊攻擊力等種種內容。

※於方針的發動戰法（P.39）處選擇「委任」的話，將自動發動戰法。

◆兵科戰法◆

如果沒有編制特定的兵科的話，即無法發動**兵科戰法**（P.50）。例如，「連擊之一」僅限兵科為鐵砲時可以發動。

◆聯擊◆

於發動兵科戰法時，如果軍勢中有相同兵科的部隊存在的話，將會發動**聯擊**，發出比平常更大的威力。聯擊部隊越多的話，威力就越高。武將的兵科適性（P.15）越高的話，發動聯擊的機率就越大。

部隊的狀態

部隊於遭受到計略，或者是由其他的部隊所發出的戰法時，有時會發生異常狀態。

狀態	內容
普通	一般的狀態。發揮與能力相符的力量。
阻攔	移動速度大幅降低。
動搖	移動速度大幅降低，無法發動戰法。無法累積鬥志量表。
混亂	所有的行動無法進行。部隊的能力降低，無法累積鬥志量表。
恐慌	所有的行動無法進行。部隊的能力降低，無法累積鬥志量表。士氣漸漸減少。

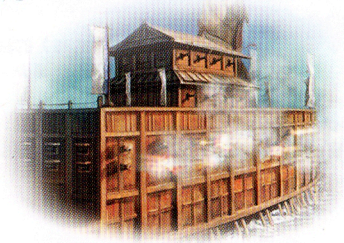
船艦

經由港口出海的話，部隊即成為船艦。於海上僅能進行間接攻擊。對於只能直接攻擊的足輕或騎馬，以弓箭進行攻擊。

一般，船艦皆為**關船**。如果有技術「安宅船」「鐵甲船」的話，船艦將成為**安宅船**、**鐵甲船**。守備力依據關船、安宅船、鐵甲船的次序而升高。

要研發技術「鐵甲船」，必須先獲得技術「安宅船」。

※有些諸勢力（P.33）可以由海上發動特殊的戰法。



擊倒部隊

目標的敵方部隊接近的話自動開始攻擊。
遭到攻擊的話，兵力會減少，士氣會下降。使得部隊的兵力或是士氣降為0的話，可以擊倒該部隊。

攻擊據點

攻擊據點的話，首先耐久會開始減少。耐久在減為0之前，敵方兵力不會減少。
但是弓箭、弓騎馬、鐵砲、騎馬鐵砲、攻城櫓、大筒等的間接攻擊，就算耐久不是0也可以直接攻擊據點的兵力。使得據點的兵力成為0的話，即可以壓制該據點。

將據點的耐久減為0。

將據點的兵力減為0。

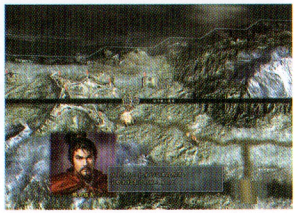
勝利！ 壓制據點。

◆包圍◆ ➡部隊指令「換陣」 P.47

除了攻擊之外，包圍也可以壓制據點。將鄰接據點的軍勢的陣形設為「包圍」的話，可以包圍據點。包圍的話，據點的士氣會逐漸下降。將其士氣降為0的話即可佔據。此外，任何據點都有城門，以城門數以上的部隊進行包圍的話，可以完全包圍。完全包圍的話，士氣將會大幅降低。

據點被攻入

如果據點遭到敵人進攻的話，據點將進入防戰狀態，自動進行反擊。於防戰時可執行的據點指令將受到限制。無法得到收入之外，還會消費軍糧。於防戰時，對方所實行的戰法（P.50）將會增多。如果據點內有智略高的武將在的話，將不容易遭到敵人的妨礙戰法。於據點被攻入之前，讓智略高的武將返回較好（防戰時無法使其返回）。



提示 事先設好「石垣」（P.35）的話，即使於耐久成為0之前遭到弓箭或鐵砲的攻擊，兵力也不會減少。

◆據點戰法◆

修築本城的話可以使用據點戰法（P.35、P.51）。據點戰法會自動發動。

戰後處理

擊倒敵人的部隊，或是佔據據點的話，有時可俘虜敵方武將。
此外，佔據據點的話，該據點以及該據點所支配的聚落可全部獲得。

◆俘虜的處置◆

俘虜可以用人材指令「舉用」（P.45）進行「舉用」。此外，藉由賞罰指令「處罰」（P.46），可以「釋放」或「處斬」。
捕獲大名的話，無法使其成為俘虜，必須選擇「釋放」或「處斬」。僅限在沒有其他據點，而於佔據據點所捕獲的大名，可以使其成為俘虜。

◆需要修復據點◆ ➡內政指令「修復」 P.44

佔據敵方據點，或是遭受敵人攻擊時，據點的耐久會減少。為下一場戰鬥做準備，預先進行修復吧！

據點增加的話委任軍團

如果有2處據點以上的話可以編組軍團。據點數增加的話，可以將據點的營運委任給麾下武將。

◆編組軍團◆ ➡軍團指令「新設」 P.46

新設軍團。新的軍團將委任給電腦。關於軍團的編制或方針，可以隨時透過「編制」「方針」進行變更。
❶選擇新的軍團的所屬據點。同時可選擇複數的據點。
❷決定新的軍團的方針。
❸分配大名軍團與新的軍團之間的資金、軍糧。

提示 不要編組沒有收入來源聚落的軍團。以「變更所屬」移轉聚落的所屬之後進行新設吧！

方針	詳細	內容
攻略方針	任意攻略	允許電腦自行判斷來攻略敵人據點。
	目標攻略	指定目標據點，許可攻略敵人據點。
	禁止攻略	禁止攻略敵人據點。
輸送方針	任意輸送	由電腦自行判斷來輸送物資。
	目標輸送	指定目標據點，輸送物資。
	禁止輸送	禁止輸送物資。
內政方針	命令	選擇募兵、舉用、生產相關的許可項目。
	開發	選擇許可開發的設施（P.27）。

指令一覽

據點指令

由主地圖選擇據點的話即可執行。但是，於分城無法執行內政指令「修築」以及人材指令「探索」。

◆內政◆

指令名	內容
開發	於街町建設內政設施。依據內政設施的種類不同，效果與所花費的資金也會為之而異（P.27）。要建設內政設施「牧場」「鍛冶場」，分別需要技術「牧場」「鐵砲鍛冶」。執行武將的政治越高，就越可以縮短開發期間。
研發	研發，並獲得技術。依據技術水準不同，所花費的資金也會為之而異。要研發技術，必須要有與技術相對應的匠之町（P.28）。水準2、3的技術，還需要有與技術相對應的資源生產地。政治越高，就越可以縮短研發期間。
修築	修築本城，強化城郭。依據所修築的城郭之不同，所花費的資金也會因之而異。於分城無法執行。政治越高，就越可以縮短修築期間。
修復	修復據點。每耐久1需花費資金1。於耐久最大時無法進行修復。政治越高，就越可以縮短修復期間。
買賣	進行軍糧的買賣，或者是購入軍馬、鐵砲。需要有內政設施「商館」（有多少商館，就能夠同時買賣多少）。獲得技術「喊價」的話，買賣的行情會變得有利。政治越高的話，1次所能買賣的量也就越多。

◆軍事◆

指令名	內容
出征	編制部隊出征。依據兵科不同，有時候需要物資或技術。
工作	編制工作隊，進行種種的工作（即使兵力為0也可以編制）。統率越高，兵力越多的話，就越能縮短工作期間。 以「鋪設」鋪設街道（鋪設1格需要花費資金50）。 以「建築」建設軍事設施（費用依據軍事設施的種類而不同）。 以「築城」建設分城（花費資金30000）。 以「補修」恢復軍事設施的耐久。 以「撤除」撤除街道或軍事設施，廢棄分城。
輸送	將兵力或武器輸送到其他據點。兵力於輸送中會消費軍糧。據點僅有1處的話無法執行。
募兵	增加兵力（民忠下降10）。需要內政設施「兵舍」或「道場」（兵舍及道場的數量越多的話，一次可募兵的兵力就越多）。僅可於夏、冬執行（獲得技術「兵農分離」的話，可以於一整年當中執行）。花費資金500。統率越高的話，1次所能募兵的兵力也就越多。
生產	生產軍馬、鐵砲、兵器（破城槌、攻城櫓、大筒）。鐵砲需要有內政設施「鍛冶場」與技術「鐵砲鍛冶」，軍馬需要有內政設施「牧場」與技術「牧場」。兵器需要有內政設施「工房」(攻城櫓需要有技術「攻城櫓」，大筒還需要有技術「大筒」）。依據種類之不同，所花費之資金也會因之而異（P.34）。政治越高的話，可以增加軍馬、鐵砲的生產量，以及縮短兵器的生產期間。
奉行	任命進行募兵與生產（鐵砲、軍馬）的奉行。奉行會自動的進行募兵、生產。

◆人材◆

指令名	內容
探索	探索武將。政治越高，就越容易發現。政治高的話，有時可以於發現後立即舉用。獲得技術「礦脈調查」的話，有時可以發現金山、銀山而增加資金收入（有些國無法發現）。於分城無法執行。
舉用	舉用所支配國內的浪人、俘虜。政治與提示俸祿越高的話，就越容易舉用。
返回	讓於據點外執行指令的武將返回據點（被要求返回的武將所負責的指令將會被終止）。隨著所執行的指令之不同，有時無法讓武將返回。
移動	讓武將移動至其他據點。可以同時移動複數的武將。無法運送兵員或物資（使用軍事指令「輸送」）。據點僅有1處的話無法執行。
召集	召集位於其他據點的武將。可以同時召集複數的武將。

◆計略◆

指令名	內容
挖角	由其他勢力（至鄰接國為止）將武將挖角過來。智略越高，就越容易成功。目標武將的忠誠、情義越低的話，就越容易成功。無法挖角其他勢力的一門武將、隱居武將以及忠誠100的武將。即使失敗，有時忠誠會下降。此外，失敗時有時候執行武將會負傷（於一定期間之內武將的能力會下降）。
煽動	讓鄰接的其他勢力據點發生一揆。發生一揆的話，內政設施會被破壞而無法獲得收入。花費資金500。於最低民忠90以上的據點無法成功。統率越高，就越容易成功。
阻攔	大幅延緩敵方部隊的移動速度。智略越高，就越容易成功。
奇襲	對於敵方部隊進行奇襲，使其混亂。失敗的話，執行據點的兵力會減少。執行據點需要有兵力1000。於敵方部隊位於軍事設施「狼煙台」5格之內時，可以由己國或鄰接國執行。執行武將的統率越高，或是目標部隊的統率越底、兵力越少的話，就越容易成功。
安撫	恢復己方勢力的異常狀態（P.41）。智略越高，就越容易成功。

◆外交◆

指令名	內容
同盟	向其他勢力提出同盟的請求（期間為60個月）。同盟成立後，彼此無法進攻，也不能實行計略。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。
請求	請求同盟勢力攻擊敵方據點，或是防衛己方據點。請求防衛僅限被攻擊時可以執行。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。
延長	延長同盟期間或是停戰期間。同盟為所剩期間在12個月以下，停戰為所剩期間在2個月以下可以進行延長。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。此外，獻出資金或家寶的話絕對可以成功。
摒棄	摒棄與其他勢力的同盟。名聲與民忠降低，失去來自其他勢力的信用。此外，如果有留置公主或人質於其他勢力的話，將會遭到處斬（如果己方保有人質的話，則需要選擇釋放或是處斬）。
停戰	向其他勢力提出停戰的請求（期間為6個月）。只能於遭到其他勢力攻打時實行。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。讓僧侶同行的話，一定能夠成功。
交還	要求其他勢力交還俘虜。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。讓僧侶同行的話，一定能夠成功。
勸告	勸告其他勢力降服。勸告成功的話，可以將其他勢力吸收至己方勢力。「己方勢力的名聲較目標勢力為高」「執行武將的政治較高」「大名彼此的契合度好」的話容易成功。

資料一覽

技術一覽

獲得複數的技術的話，效果會加總。

★於特定的勢力滿足條件的話，可以獲得獨特技術（P.29）。

系統	種類	水準	資源	說明
足輕	草鞋	1	—	足輕隊的機動力(移動速度）+4。
	三間槍	1	—	足輕隊的攻擊力+6。
	腹卷鎧	2	皮布	足輕隊的守備力+4。
	革足袋	2	皮布	足輕隊的機動力（移動速度）+6。
	陣羽織	2	皮布	足輕隊所遭受的弓箭戰法損害減半。
	胴丸	3	皮布、馬	足輕隊所遭受的足輕戰法損害減半。
	仁王甲冑	3	皮布、鐵	足輕隊所遭受的騎馬戰法損害減半。
	當代甲冑	3	皮布、鐵	足輕隊的守備力+8。
	脅槍	3	皮布、鐵	足輕戰法的威力+20%。
	軍太鼓	3	皮布、木材	足輕隊的鬥志上昇量增加。
	三河魂	★	—	防止足輕隊遭受阻擱、動搖。
	大返	★	—	全兵科的機動力（移動速度）+2。
騎馬	牧場	1	—	可建設「牧場」，生產「軍馬」。
	馬上槍	1	—	騎馬隊的攻擊力+4。
	馬面	2	馬	騎馬隊的守備力+8。
	蹄鐵	2	馬	騎馬隊的機動力（移動速度）+6。
	母衣	2	馬	騎馬隊所遭受的弓箭戰法損害減半。
	馬鎧	3	馬、皮布	騎馬隊所遭受的足輕戰法損害減半。
	覆耳	3	馬、皮布	騎馬隊所遭受的騎馬戰法損害減半。
	乘馬對打	3	馬、鐵	騎馬隊的攻擊力+8。
	朱塗甲冑	3	馬、皮布	騎馬戰法的威力+20%。
	指標旗	3	馬、木材	騎馬隊的鬥志上昇量增加。
	風林火山	★	—	防止騎馬隊遭受阻擱、動搖。
	六文錢	★	—	全兵科的鬥志上昇量增加。
	軍神	★	—	騎馬戰法的聯擊機率+20%。
弓箭	輕弓	1	—	弓箭隊的機動力（移動速度）+6。
	矢衾	1	—	弓箭隊的攻擊力+8。
	步盾	2	木材	弓箭隊的守備力+4。
	遠矢	2	木材	弓箭隊的射程+1。
	竹束	2	木材	弓箭隊所遭受的弓箭戰法損害減半。
	弓騎馬	3	木材、馬	可編制「弓騎馬」。
	速射法	3	木材、皮布	弓箭隊的攻擊間隔－5。
	避來矢	3	木材、鐵	弓箭隊的守備力+8。
	橫矢	3	木材、皮布	弓箭戰法的威力+20%。
	破魔弓	3	木材、皮布	弓箭隊的鬥志上昇量增加。
	与一之弓	★	—	弓箭戰法的聯擊機率+20%。
	百萬一心	★	—	防止弓箭隊遭受阻擱、動搖。

系統	種類	水準	資源	說明
鐵砲	鐵砲鍛冶	1	—	可建設「鍛冶場」，生產「鐵砲」。
	散彈	1	—	鐵砲隊的攻擊力+8。
	金創醫術	2	鐵	鐵砲隊的守備力+8。
	早合	2	鐵	鐵砲隊的機動力（移動速度）+6。
	火藥改良	2	鐵	鐵砲隊的射程+1。
	鐵盾	3	鐵、皮布	鐵砲隊所遭受的弓箭、鐵砲戰法的損害減半。
	馬上筒	3	鐵、馬	可編制「騎馬鐵砲」。
	連式鎗	3	鐵、皮布	鐵砲隊的攻擊間隔－10。
	陣押	3	鐵、馬	鐵砲戰法的威力+20%。
	半鐘	3	鐵、木材	鐵砲隊的鬥志上昇量增加。
	龍騎兵	★	—	騎馬鐵砲隊的攻擊力+4，守備力+4。
	三段合擊	★	—	鐵砲隊的攻擊間隔－5。
	街頭說法	★	—	防止鐵砲隊遭受阻擱、動搖。
	遠擊	★	—	鐵砲隊的射程+1。
	猿叫	★	—	鐵砲戰法發動時的附加效果發生機率+20%。
兵器	安宅船	1	—	可使用「安宅船」。
	攻城櫓	1	—	可以於工房生產「攻城櫓」。
	台車	2	馬	兵器的機動力（移動速度）+6。
	水密隔艙	2	木材	船艦所遭受的弓箭、鐵砲戰法的損害減半。
	鐵甲船	2	鐵	可使用「鐵甲船」。研發需要有技術「安宅船」。
	大筒	3	木材、鐵	可以於工房生產「大筒」。
	車盾	3	皮布、鐵	兵器的守備力+10。
	製鐵法	3	皮布、鐵	破城槌、大筒的破壞力+10。
	線膛砲	3	木材、鐵	大筒的射程+1。
	炸裂彈	3	木材、鐵	大筒的攻擊力+20，可破壞兵器、船艦。
	國崩	★	—	大筒的攻擊間隔－10。
牧農	綠肥	1	—	「旱田」的收入+10%。
	新藥	1	—	不會遭受到疫病。
	刀狩	2	鐵	民忠70以上時，不會自然發生一揆。
	品種改良	2	馬	「水田」的收入+5%。不會有歉收的影響。
	檢地	2	木材	「旱田」「水田」的收入+5%。
	灌漑	3	馬、皮布	「水田」的收入+10%。
	地曳網	3	皮布、鐵	「漁戶」的收入+15%。
	馬匹防疫	3	馬、皮布	牧場的軍馬生產量+50%。
	二期作	3	馬、鐵	春季亦可由「水田」收穫。
	兵農分離	3	馬、鐵	可全年執行「募兵」。
	一領甲冑	★	—	募兵指令的效果+30%。
內政	礦脈調查	1	—	藉由探索，可發現金山、銀山。
	木版印刷	1	—	縮短技術研發的期間。
	番匠	2	木材	縮短軍事設施的建設、補修期間。可修築石垣。
	縱鋸製材	2	木材	縮短開發、據點的修築、修復期間。可修築三層天守、四層天守。
	弓堞口	2	木材	軍事設施「櫓」「砦」的射程+1。
	傳馬制	3	馬、皮布	輸送隊、工作隊的機動力（移動速度）+6。
	攜帶食	3	馬、皮布	輸送隊的軍糧消費減半。
	喊價	3	木材、皮布	於商館的購入行情降低50%。
	製圖	3	皮布、鐵	鍛冶場的鐵砲生產量+50%。
	關所撤廢	3	木材、鐵	「市」「商館」的收入+20%。
	銅牆鐵壁	★	—	據點所遭受的戰法損害減半。

戰法一覽

系統	種類	鬥志量	威力	說明
足輕	槍衾之一	600	24	給予敵人損害。
	槍衾之二	630	26	給予敵人損害，降低其士氣。
	槍衾之三	660	28	給予敵人損害，使其動搖。
	槍衾之四	700	32	給予敵人損害，使其混亂。
	槍衾之極	740	34	給予敵人損害，使其恐慌。
	鬼槍	780	38	給予敵人損害，降低其士氣，並使其混亂。
	燕飛	820	44	給予敵人極大的損害。
	神槍	860	40	給予敵人損害，降低其士氣，並使其恐慌。
騎馬	突擊之一	640	28	給予敵人損害。
	突擊之二	670	30	給予敵人損害，降低其士氣。
	突擊之三	700	32	給予敵人損害，使其動搖。
	突擊之四	740	36	給予敵人損害，使其混亂。
	突擊之極	780	38	給予敵人損害，使其恐慌。
	疾馳	820	42	給予敵人損害，降低其士氣，並使其混亂。
	赤備	860	48	給予敵人極大的損害。
	影突	900	44	給予敵人損害，降低其士氣，並使其恐慌。
弓箭	齊射之一	620	26	給予敵人損害。
	齊射之二	650	28	給予敵人損害，降低其士氣。
	齊射之三	680	30	給予敵人損害，使其動搖。
	齊射之四	720	34	給予敵人損害，使其混亂。
	齊射之極	760	36	給予敵人損害，使其恐慌。
	扇拔	800	40	給予敵人損害，狙擊其武將，使其混亂。
	天弓	840	46	給予敵人極大的損害。
	射切	880	42	給予敵人損害，降低其士氣，並使其恐慌。
鐵砲	連擊之一	660	32	給予敵人損害。
	連擊之二	690	34	給予敵人損害，降低其士氣。
	連擊之三	720	36	給予敵人損害，使其動搖。
	連擊之四	760	40	給予敵人損害，使其混亂。
	連擊之極	800	42	給予敵人損害，使其恐慌。
	特攻	840	46	給予敵人損害，狙擊其武將，使其混亂。
	烈火	880	52	給予敵人極大的損害。
	龍擊	920	48	給予敵人損害，降低其士氣，並使其恐慌。
妨礙	怒罵	760	—	降低敵人的士氣。
	威壓	790	—	降低敵人的鬥志，使其動搖。
	混亂	820	—	使敵人混亂。
	龍絡	850	—	將敵方兵力編入己方部隊之中。
	內訌	880	—	敵方軍勢之相同兵科之部隊間遭受損害。
	亂破	900	—	降低敵人的士氣，使其動搖。
	離間	920	—	給予敵人損害，使其動搖。
	謀殺	940	—	使敵方武將負傷、混亂。
	火牛	960	—	給予敵人損害，使其混亂。
	鬼謀	980	—	使敵人陷入恐慌狀態。

系統	種類	鬥志量	威力	說明
回復	鼓舞	700	—	恢復軍勢全體的士氣。
	鎮靜	650	—	恢復軍勢全體的異常狀態。
	治療	850	—	恢復軍勢全體的兵力。
強化兵科	強化足輕	850	—	提昇足輕隊的攻擊力、戰法威力。
	強化騎馬	850	—	提昇足騎馬隊的攻擊力、戰法威力。
	強化弓箭	850	—	提昇弓箭的攻擊力、戰法威力。
	強化鐵砲	850	—	提昇鐵砲的攻擊力、戰法威力。
	強化兵器	850	—	提昇破城槌與大筒的破壞力。
強化全體	八幡之備	1000	—	提昇攻擊力與戰法威力。
	金剛之備	1000	—	提昇攻擊力、戰法威力、破壞力。
	不動之備	1000	—	提昇攻擊力與戰法威力，不會陷入異常狀態。
	鐵壁之備	1000	—	提昇攻擊力、戰法威力、戰法守備力。
	威風之備	1000	—	提昇攻擊力、戰法威力、鬥志上昇量。
	車懸之備	1000	—	提昇攻擊力、戰法威力，於攻擊時降低交戰對手的士氣。
	霸王之備	1000	—	提昇攻擊力、戰法威力、聯擊機率。
據點	投石	600	20	給予敵人損害。
	熱湯	600	30	給予敵人損害。
	焙烙	600	40	給予敵人損害。
諸勢力	猛驅	870	28	給予敵人損害，大幅降低其鬥志。
	猛射	850	26	給予敵人損害，大幅降低其士氣。
	土龍攻	900	10	於一定期間內，使耐久無效而可以直接攻擊兵力。
	火攻	900	10	於一定期間內降低耐久。
	破碎	850	70	大幅降低耐久。
	石崩	950	70	大幅降低耐久。破壞石垣。
	猛擊	900	32	狙擊敵方武將使其負傷。
	火龍	850	28	使敵方船艦（鐵甲船以外）混亂。
	石火	870	28	擊沉敵方船艦（鐵甲船以外）。
	火船	900	52	給予敵方船艦（包含鐵甲船）極大的損害。
	懷柔	920	—	將敵方兵力編入己方部隊之中。

無法安裝時

無法安裝時，請檢查下列項目。
如果找不到對應的症狀，或者是症狀無法消除的話，請聯絡本公司客戶服務部門。

►►►放入了光碟卻毫無反應

隨著Windows的設定，有時候安裝程式不會自動啟動。如有此情形，請以手動進行安裝。
❶將本產品光碟放入DVD- ROM光碟機當中。
❷點選[開始]，選擇 [執行]。
❸在 [執行] 中，輸入「○（DVD-ROM的光碟機代號）：/autorun.exe」。
❹啟動安裝程式。以下的步驟就和「安裝」（P.2）的❷一樣了。

►►►顯示出「硬碟容量不足」的訊息

安裝目的地的硬碟空間不足的話，無法進行安裝。確認安裝目的地的硬碟空間足夠後，再度進行安裝程序。

►►►安裝中出現錯誤訊息

若有其他使用中的程式，請將其全部關閉。另外，請將螢幕保護程式變更成「無」。

一般問題的處理方法

如果發生問題的話，請執行下列處理方法。
依照使用的軟、硬體之不同，處理方法會有無效的時候。若下列的處理方法仍然無法解決問題時，請向本公司的客服部門詢問。另外，變更所使用的硬體或周邊之設定、更新驅動程式等行為，請玩家自行負責進行。敬請理解。

機器以外之基本確認

對象：所有問題

請確認本產品之系統需求。此外，請確認光碟的讀取面有沒有刮傷或是污垢。

DVD-ROM光碟機

對象：安裝不良、啟動時的問題

請進行DVD-ROM 光碟機的清潔動作。

記憶體

對象：所有問題

請關掉所有使用中的程式(請盡可能的將常駐程式維持在最少量)。另外，請將螢幕保護程式變更成「無」。

硬碟

對象：安裝不良、動作不良（當機、停止等）

請照下列步驟來進行調整硬碟的工作。
※點選「開始」後選擇「我的電腦」。將游標移至對象硬碟，按下右鍵，點選「內容」。將會顯示出目的地硬碟的詳細內容

►清理硬碟
❶點選「全部」項目。
❷點選「清理磁碟」按鈕。
❸核選「要刪除的檔案」部分的「暫存檔案」部分（其他的部分請您自己決定是否刪除）。
❹點選「確定」。在執行作業中，會出現是否要刪除檔案的確認訊息，請依您的考量來判斷，盡可能的刪除檔案。

►檢查錯誤（掃描硬碟）
❶點選「工具」項目。
❷點選「檢查錯誤」項目的「立即檢查」按鈕。

►重組
❶點選「工具」項目。
❷點選「重組」項目的「立即重組」按鈕。

顯示卡

對象：描繪、動畫的異常、動作不良(當機、停止等)

►請更新顯示卡的驅動程式。
※驅動程式之有無以及更新方法，請自行向硬體製造商、零件廠商進行確認。
※在晶片組（主機板）有代替機能的情況下，如果問題也沒有獲得改善，請將晶片組的驅動程式也進行更新。

►本產品於多處的場面中使用了3D表現。因此，必須要有支援3D之硬體畫像加速功能。
※有關於所使用之顯示卡是否支援3D加速功能，請向硬體廠商洽詢。

音效卡

對象：BGM、音效、動畫的異常、動作不良（當機、停止等）

►請更新音效卡的驅動程式。
※驅動程式之有無以及更新方法，請自行向硬體製造商、零件廠商進行確認。
※在晶片組（主機板）有代替機能的情況下，如果問題也沒有獲得改善，請將晶片組的驅動程式也進行更新。

►請降低音效卡的硬體加速（accelerator）等級。無法更新驅動程式的情形下，請將「hardware accelerator」項目設定從「最大」依次調降成「無」，確認問題有無改善。詳情請洽硬體製造商。

索引

【一劃】
一門武將……31

【二劃】
二城……35

【三劃】
工作……22、44
工作隊……12、38
工房……27、34
士氣……12、40
弓箭……12、38
弓騎馬……12、38
三層天守……35
大筒……12、34、38

【四劃】
巨城……35
公家……8、27
公家館……8、27
分城……7、36
水田……27
內政設施……27
文人……8
方圓……39
方針……39、43、46
木材……28

【五劃】
市……27
皮布……28
加薪……31、46
石垣……35
永久技術……29
出征……38、44
生產……34、44
包圍……39、42
包圍網……9
本城……7、35
主地圖……11
召集……45
四層天守……35

【六劃】
安裝……2
安宅船……12、41
安撫……45、47
匠之町……27、28
寺……8、27
同盟……32、45
交還……32、45
名聲……9

【七劃】
足輕……12、38
技術……28、46、48
私家眾……33
攻城櫓……12、34、38
忍之里……27
村落……27
旱田……27
兵科……12、38
兵舍……27、34
役職……31、46

【八劃】
季節事件……8
官位……31、46
阻攔……37、41、45、47
委託……33、46
奇襲……37、45、47
委任……43
延長……45
返回……45
金山……30、45
忠誠……15、31
奉行……34、44
武家町……27
武將……46
武勇……15
牧場……27、34
命令……47

【九劃】
軍事設施……35
軍勢……12、38
研發……28、44、47
建築……35、44
指揮兵力……15、38
城門……15
政治……15
耐久……12、42
鬥志……40
南蠻人……8、27
挖角……30、37、45、47
軍糧庫……35
俘虜……31、43

【十劃】
馬……28
家寶……31、46
修築……35、44
恐慌……41
修復……43、44
陣形……39
陣屋……35
茶室……8、27
茶人……8、27
狼煙台……35
破城槌……12、34、38
俸祿……15、31

【十一劃】
設定啟動環境……4
移除……4
情義……15
移轉技術……29、47
移動……45
偃月……39
教會……8、27
魚鱗……39
國……7
混亂……41
商館……27、44
異常狀態……41
商人町……27
情報……47
處罰……46
組陣……47
探索……45
停戰……32、45
動搖……41
砦……35
港……41
脫離……47

【十二劃】
街道……7、22
開發……26、44、47
結親……31、46
雁行……39
御殿……35
最低民忠……15
換陣……47
開始選單……2
智略……15
湯治場……27
統率……15
買賣……27、44
摒棄……45
補修……35、44
街町……7
棟門……35

【十三劃】
解散……47
資源生產地……7、28
傷兵……15
新設……46
新武將……5
勢力……46
勢力圈……7
傳承事件……9
道場……27、34
募兵……34、44
盟約……33、46
載入……3

【十四劃】
漁戶……27
銀山……30、45
聚落……7
煽動……37、45
僧侶……8、27

【十五劃】
諸勢力……33
適性……15、38
撤除……26、44
鋪設……22、44
編制……38、46
鋒矢……39
請求……32、45

【十六劃】
據點……7、12、46
據點戰法……35、42、51
衝軛……39
錐行……39
戰法……40、47、50
築城……36、44
舉用……30、45
獨家技術……29
輸送……44
輸送隊……12、38
歷史事件……9
聯擊……41

【十七劃】
隱居……46
鍛冶場……27、34
儲存……3

【十八劃】
騎馬……12、38
騎馬鐵砲……12、38
關船……12、41

【十九劃】
櫓……35

【二十劃】
勸告……32、45

【廿一劃】
鶴翼……39
鐵……28
鐵甲船……12、41
鐵城門……35
鐵砲……12、38

【廿三劃】
變更所屬……36、47

捷徑鍵一覽

操作		捷徑鍵
捲動畫面	上下左右	數字鍵（8／2／4／6） W／S／A／D
	斜方向	數字鍵（1／3／7／9） S+A／S+D／W+A／W+D
旋轉鏡頭	上下	方向鍵（↑／↓） 右拖曳 Shift+W／Shift+S
	左右	方向鍵（←／→） 右拖曳 Q／E Shift+A／Shift+D
鏡頭朝北		數字鍵（5） C
拉近鏡頭		向前滾動滑鼠滾輪 +
推遠鏡頭		向後滾動滑鼠滾輪 -
鏡頭①②③④		1／2／3／4
跳到己方據點	前進	PageUp N
	後退	PageDown B（N之反向迴轉）
疆界線ＯＮ／ＯＦＦ		L（每按下一次即切換一次）
地圖上的情報		P（每按下一次即切換一次）
說明		F1
情報		I
鳥瞰模式／解除		M
戰略／進行切換		Space
切換下個訊息		Enter
返回／中止／結束		右鍵點選 Esc
遊戲進行速度		F5／F6／F7／F8
是		Y
否		N
自控		（電腦操控時）Space

就有關售後服務洽詢之前

請利用「KOEI SYSTEM VIEWER」對於您所使用的電腦系統環境或情報進行確認。
「KOEI SYSTEM VIEWER」可由下列的網址免費下載。
http://www.gamecity.com.tw/products/ksv/ksv.htm

客戶服務

「產品無法啟動」　「才使用幾次即無法再執行遊戲」等本產品之相關疑問及查詢，請聯絡下面所記載之本公司客戶服務部門。
※請您於洽詢之前，再度詳細地確認添附的「使用許可合約書」的內容。
※請使用疑難排解的售後服務用紙。

106　台北市大安區復興南路一段323號11樓　臺灣光榮特庫摩股份有限公司
Windows版「信長之野望・天道」客戶服務部門收

Web支援
http://www.koeitecmo.com.tw/html/support/index.html

電話支援　02-2325 0156
撥號前請再度確認所撥號碼無誤。
星期一～星期五　10:00～17:30
●恕不答覆有關於遊戲攻略法或資料之問題。●本公司對於本產品的售後服務為發售日起算的一年內。敬請見諒。●若是因為您的疏忽或使用不慎而造成光碟損傷的話　我們將以收費方式進行交換。詳細請洽詢本公司的客戶服務部門。●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理　懇請見諒。●本公司對於複製品　出租品或是營業用品等一概不提供任何售後服務。●本說明書恕不重新發行　請妥善保管。

新產品介紹（主頁）　http://www.gamecity.com.tw/

敬請協助上網填寫問卷，提供您的寶貴意見
為了提供您更多、更好的服務，請協助完成用戶問卷調查，以便讓我們更了解您的想法　看法。謝謝！
點選「開始」→「所有程式」→「TecmoKoei」→「信長之野望・天道」→「問卷」
會顯示下列網頁。
※Windows Vista、Windows 7的話，請由「開始選單」選擇「遊戲」。右鍵點選『信長之野望・天道』的圖示後，選擇「問卷」。
http://www.gamecity.com.tw/products/qs/wintendoupk.htm

本軟體使用了Fontworks株式會社的字型。
Fontworks 的公司名稱、Fontworks、以及字型的名稱為Fontworks株式會社的商標或註冊商標。
"Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation"
本文設計：島津設計事務所　音樂：山下康介　外盒插畫：長野剛

線上用戶登錄

於GAMECITY的登錄網頁登錄電子郵件及產品序號（※1）等的話　可以享受以下特典

▶線上用戶登錄（免費）之特典！
●可連線至Q＆A集之網頁
●可使用專用洽詢窗口
●以GAMECITY市民身份享用各種專用服務（※2）

線上用戶登錄網頁　**http://www.gamecity.com.tw/regist_c/user**（※3）

（※1）封底所貼之號碼為產品序號　因無法再度發行，請小心妥善保管　（※2）已經成為GAMECITY市民的話不會變更　（※3）也可由開始選單進入　請按照「開始」—「TecmoKoei　—「信長之野望　天道」—「線上用戶登錄」的步驟進行